25款新作情报及猛料新闻一手公开!!9款大作攻略完璧托出!!

2003 4

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

总第105期

定价 8.4元



迎新春购机指南 特别策划

送VCD 电击收藏2

焦点新闻

新型背光折叠GBA发布

今年上海游戏展确定!

索尼微软进军掌机市场

岩田聪证实GC即将登陆中国大陆

无双报道

PS2动作人气游戏四版霸气报道

真·三国无双3

25款最新大作情报热力公开

龙背上的骑士

樱大战热血青春

WE6国际版

最终幻想战略版ADVANC

盗墓者 黑暗天使

Z.O.E ANUBIS

第二次机器人大战

天诛

特别策划

以关键词回顾业界的惊喜与失落!

2002年大事记与各项统计完全曝光

再见吧2002!

动荡·重组·游戏业大起底!


GAME BOY ADVANCE
按骰子的点数前进，
不断增加自己的土地。
如果对手停留在同一个地方，
水晶的点数就会增加。
就让我们使用魔石迈向胜利吧！
チョコボ 42740 1位
简单易懂的规则与深奥
的战略性相应成趣！
只有一台GBA也绝对没事
对战依然OK！
和FF系列中的怪物们再次
同场竞技吧！
充满魄力的画面
让掌机玩家们大饱眼福！
SQUARESOFT®

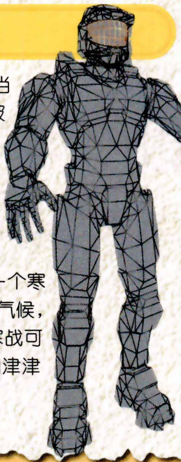

离异五年后
史克威尔回归
任天堂的第一作!!
一个人也好
很多人也罢
无论在哪里都可以
体验到陆行鸟的乐趣
チョコボランド™
A Game Of Dice
12月13日(周五)发售
统一售价:4800日元
●对应主机:GAMEBOYADVANCE　游戏人数:1-4人
●对应:对战线（在使用连线进行游戏时，需要2-4个插头）

电软六人手记

编辑手札

《电击收藏》推出后，玩家普遍反应良好，启用专业配音在国内还是第一次，应该说这次尝试是成功的，大家对这样的形式认可，今后我们会尝试更多全新演绎方式，欢迎来信提出建议。

风林



■ 很多人拿XB与GC比，也包括风林自己。当然，不是比硬件性能。说起来，这难兄难弟都被PS2打得气喘吁吁，难以招架。同样作为二线主机，有什么可比的呢？老二和老三的名次之争，好像并没有什么意义……如果想用这样的比较来证明其中一方，都是说不过去的。想起来都觉得好笑。

■ 上期刚感叹完寒冬不冷，这期就给了风林一个寒战打。据说今年冬天结束了北京10年来的暖冬气候，恢复到了正常。虽然在记忆中没有那么多的寒战可寻思了，但相信今年的大雪纷飞一定会使人们津津乐道，至少对本人来说。

■ 本月BIO史上最强的作品发售，购入必须！

天师



■ "电击收藏"之GGB贵重影像，大家若稍微琢磨一下ACT的乐趣，看两眼，试一下，编者即知足。"巴士案内"，有机会的话也想做，超强。

■ 最近看了不少电影，感觉看电影比玩游戏要轻松很多。前段经过恶意炒作的"英雄"，天语在北京第一天放映时就去看了，上当不浅。现在学乖了，只用电脑看国外经典DVDRIP片子，港台的都很少看(周星驰除外)。电影好比游戏，劣作和佳作相去甚远。



■ 遭受北京三十年最强烈寒流，感冒了。扛了两天，不见好，于是买了"感康"吃，好多了。

■ 塞尔达？没玩！（汗）

宇部

● 元旦放假在家没碰一下游戏，看了一整天的电视节目，使得年前工作的紧张情绪得以舒缓。尤其最爱看央视的相声大赛，这一届的水平比去年有了明显提高，作为相声迷的宇部感到十分过瘾。



● 很早就盯上了夏普这款划时代的MP4"随身看"播放器，苦于一直没有机缘入手。最近得知新年期间日本促销价为2万日元，急忙托人购买，估计春节前就能拿到。

● 提前给各位读者拜年，祝大家春节期间玩的开心，银子多多。

PERFECT



■ 连续一周的大雪过后，北京又迎来了大风降温！这几天的最高气温只有零下7度，在这样的日子里顶着风步行上班的滋味只有自己知道！

■ 在王国之心最终版的见到了萨非罗斯，片翼天使果然够酷！本刊附赠的电击收藏中将收录相关影像，当年FF7饭斯看后一定感慨万千。

■ 元旦在家重温DVD的《倩女幽魂》三部曲，在8年前很可怕的"姥姥的舌头"，现在看来已经成了影片的瑕疵。不过绝不能否认倩女幽魂的经典，这个浪漫的"中国鬼故事"不知俘虏了多少观众的心。

■ WE6最终版连续受挫，足球不提也罢！

■ 加班成了家常便饭，电软的进化离不开我们的辛苦工作，更离不开广大读者的支持与厚爱。

星尘大海

■ 最近开始研究《钟楼3》和《零》，导致平时上班呈现脚步加快和东张西望的症状。

■ KOF2002修炼颇有小成，看来圣诞和元旦的五六天苦修不是白给的。

■ 春节将至，正在为给家中晚辈们的压岁钱犯愁，一个小家伙可就是一张游戏的市价，五个弟弟，五个外甥，两个外甥女……不如直接宣布破产？



■ 两个狐朋狗友赵贱和猪勁，老来家中蹂躏PS2，高兴兼郁闷。

■ 编辑部最近刮起电影风，已经受到传染。

■ 期待樱花5的发卖。

MASCAR

★ 近来玩游戏的时间日益减少，每天晚上临睡觉前玩大约10分钟的《马里奥赛车A》已经觉得是很幸福了。

★ 本月最期待的事情就是在1月中旬要上映的《冰河世纪》了，MASCAR非常喜欢本片的人设。但是目前的问题是到底应该和谁去看？



★ 进入2003年后，本人发现自己的记忆力大大下降，有很多事情都被忘得一干二净。

★ 虽然离春节还有一段时间，但是偶已经制定了玩游戏+睡觉的春节计划，首选游戏就是WE6FE+DMC2。

★ 电软+电击的工作量MASCAR现在已经慢慢适应了，近来在编辑部内屡屡进行惨无人道的屠杀，我楼上那位就是受害人之一。



封面：王国之心

电子游戏软件 CONTENTS

VOL.105 2003/4

爆浆新闻

- P4 任天堂发布新型折叠GBA！
- P4 2003上海游戏展基本确定！！？
- P5 索尼微软进军掌机市场！！？
- P6 任天堂社长证实在我国大陆发售GC！

彻底攻略

- 海盗路飞·七之岛的大秘宝……44
  路飞、佐罗大冒险 GBA版最强完全攻略分解
- 王国之心FINALMIX……80
  最速通关流程 全重点分解 迅速通关最细手册
- 007·夜火……56
  EA最新詹姆斯·邦德间谍游戏 全关卡一期完结
- 宇宙大作战……83
  南梦宫掌机最新力作 最强流爆机放心攻略
- 陆行鸟乐园……60
  SQUARE回归任天堂阵营第一次出击 TAB迷必看
- 鲁邦三世·魔术王的遗产……86
  人气大盗登陆PS2 全面轰炸所有难点 完美攻略

特别策划

- 再见吧！2002动荡·重组·游戏业大起底……43
  2002年度重大事件完全分析 值得你了解的关键词 不能错过的权威解说 从更多角度看大事
- 迎新春·购机GUIDE！！……50
  新春到！主机购买风潮再起 编辑部整合当今最强流家用主机 多角度 多分析 保你称心如意

无双报道



- 真三国无双3……10

- P.N.03……14
- 龙背上的骑士……16
- 樱大战 热血青春……18
- 天诛3 愤怒的天空……20
- 第二次超级机器人大战α……22
- 龙珠Z……24
- 夹层世界……28
- 格斗之王2002……30
- Z.O.E.ANUBIS……32
- 最终幻想战略版A……34

游戏研究所

- 口袋妖怪·红宝石蓝宝石……38
- 胜利十一人6最终版……40
- 特鲁内克大冒险3……42

科普园地

- 科普之声……72
- 器材·发烧……73
- 美丽传说再次演绎……74

格斗天书

- [忍]最速通关……70
- 梦美777终极攻略……71

其它栏目

- 编辑手札……2
- 目录……3
- 游戏新闻眼……4
- 中国电玩榜……8
- 编辑点评……36
- 闯关族的家……62
- 大墙画廊……67
- 秘技天地……89
- 漫画欣赏：剑豪2……96
- GAMEBAR……98
- 新作发售情况表……102
- 东游记……103
- 流行巴士GO……104
- 龙哥热线……106
- 游戏新作情报……108

GAME INDEX

PS2

- 真·三国无双3……10
- 龙背上的骑士……16
- 樱大战 热血青春……18
- 天诛3 愤怒的天空……20
- 第二次超级机器人大战α……22
- 龙珠Z……24
- 夹层世界……28
- Z.O.E.ANUBIS……32、109
- 007·夜火……56
- 王国之心FINALMIX……80
- 鲁邦三世·魔术王的遗产……86
- 林宝坚尼赛车……108
- 湾岸 午夜俱乐部2……108
- 印第安纳琼斯·帝国之墓……109
- 盗墓者 黑暗天使……109
- 胜利十一人6国际版……110
- DRIVER 3……110
- MVP 职业棒球2003……110
- 分裂细胞……111
- SPLASH DOWN 2……111

GC

- P.N.03……14
- DRAGON' S LAIR 3D……111
- F-ZERO……111
- GLADIUS……111

GBA

- 最终幻想战略版A……34
- 海盗路飞·七之岛的大秘宝……44
- 陆行鸟乐园……60
- 宇宙大作战……83

DC

- 格斗之王2002……30

AC

- 式神之城2……108

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
主编：杨柯来
执行主编：杨帆
地址：北京6129信箱
邮编：100061
编辑部电话：(010) 64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：(010) 64472177
广告部电话：(010) 64472180
广告制作：(010) 64472190
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

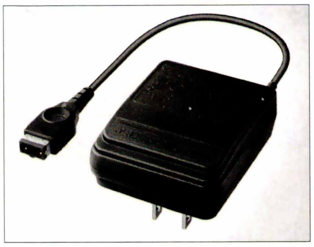
本期新闻眼统计时间
2003年1月2日～1月15日

HARDWARE

任天堂发布新型背光折叠GBA手掌机最高形态今年情人节发售

本刊日本专讯　1月6日，任天堂公司发布了一款新型的使用液晶屏幕的折叠式GBA主机——GAMEBOY ADVANCE SP（简称GBASP）。这种新型的手掌机将于今年情人节（2月14日）在日本率先发售，价格12500日元（同捆专用外接电源）。首发的颜色包括银白、淡紫和黑色三种。

GBASP采用类似手机的翻盖设计，比传统的GBA主机携带更方便。主机长8.46cm，宽8.2cm，厚2.43cm；重量为143克（含充电电池）。耳机接口和通信连线接口设计在折叠部分的背面，大约在L、R键的中间区域。



↓与GBASP同捆发售的外接电源。

GBASP新型TFT彩色液晶屏幕（带有背光功能）的大小与传统GBA屏幕一样，同为4.08cm×6.12cm，分辨率240×160，发色数为32000色。但是GBASP的屏幕搭载顶灯，所以画面会更明亮，就算在光线不足的环境里也可以游戏。

电源方面，GBASP采用内嵌型锂离子充电电池，最长可连续使用18小时（使用顶灯时约为10小时）。如果玩家接上附带的专用AC外接电源的话，就根本不必担心电池的剩余电量。但是由于充电电池内置在机体内，所以玩家不能自行更换。对此，任天堂的开发人员表示，充电电池本身是非常耐用的，在由于损耗而需要更换时，可以将之拿到购买主机时的卖店中处理，或是直接寄到任天堂公司的服务中心解决。不过更换的费用还未确定，而专用的充电电池也不会单独出售。



↑背灯开关设计在液晶屏幕下方，也就是十字键和AB键的斜上方位置。



外形时尚、性能强化的GBA进化形态

虽然GBASP在外观上有很大改变，但是基本功能与传统GBA相同，对应89年以来发售的1400款GB和GBA游戏。周边方面，GBASP也可以使用GBA的对战线，但是GBASP的耳机接口是与传统规格不同，使用普通耳机的玩家必须另外购买价值500日元的转接器。

截稿前得到的最新消息称，在2月14日，任天堂将推出与SQUARE《最终幻想战略版ADVANCE》同捆发售的GBASP，价格18300日元。

GBA的新型号GBA SP的发布也许是也索尼掌机计划（详见本期新闻眼）的一种回应。GBASP在保持原有机能的基础上，对电池、显示屏等存在设计缺陷的方面做了改进。而折叠式外形设计，也可以看作是任天堂弥补自己在“时尚”上的不足、迎接索尼挑战的一种信号。









SCOOP

中国游戏迷再次得到天使眷顾 2003年上海游戏展基本确定！

本刊讯（特约记者：小蓓）在上海申博成功之后，计划中由上海市政府牵头举办的2003年上海游戏展也已经基本确定。

来自组委会的有关消息称，展览原则上敲定在今年7月暑假期间举行，而地点将在光大会展中心或位于虹桥阳光广场的上海国际展览中心两者之间选定。

本次展览将是建国以来国内举办的最高级别娱乐软件及设备展览会，除目前在国内已红遍天下的网络游戏、PC单机游戏之外，包括索尼、微软在内的国际电视游戏业巨头也将携最新产品登场。由于此次展览的档次高、影响大，连带使摊位租借价格也直线飙升，据称目前所有摊位均已基本分派完毕。

上海市政府表示，以申博为标志的“会展经济”将会是该市力求开拓的一个全新的经济模式，上海将举办形式越来越丰富、品种越来越多的各类展览会，而且可以肯定的是，上海游戏展作为会展经济的一个组成部分，将成为一个连续性的而不是单一展会，2004年的相关计划已在筹备之中。（有关上海游戏展的进一步消息请见本刊后续报道）

TALKING

比尔·盖茨接受朝日新闻采访时坦言“微软始终是一家软件公司”

本刊日本专讯　1月9日，比尔·盖茨在接受“朝日新闻”的采访中作出了如下发言。



比尔表示，微软始终是一家软件公司，微软的工作就是利用软件去实现像魔法一般的神奇事物。其实发售家用游戏主机XBOX也是为了软件，如果将来的XBOX能够像今天的电脑一样占据整个世界的话，那么我希望有专门的硬件厂商开发XBOX主机，由我们负责开发软件。

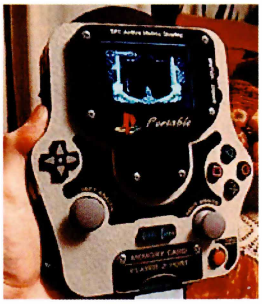
在谈及微软的竞争对手时，比尔·盖茨称，以IBM为首，微软有着各种各样的竞争对手，其中当然也包括索尼。索尼是个了不起的企业，他们的侧重点与微软有所不同，我们只注重软件开发，索尼则是软硬结合。今后，微软既有可能和索尼在某个领域加大合作力度，也有可能在新的领域互相竞争。

HARDWARE

新世纪掌机大战再起波澜 索尼将与任天堂开辟新战场

本刊日本专讯　在彻底结束了任天堂家用主机老大地位之后，索尼再一次向这个老牌公司发起了挑战。本刊刚刚从日本获得的消息称：索尼的掌机很可能将于今年年内正式上市。

虽然该掌机的测试工作已开展了较长的时间，但由于索尼对该计划保密甚严，所以本刊所获得的消息也极为有限：目前已知的是该掌机将采用高清晰大屏幕的液晶显示方式，分辨率超过320x240，几乎比GBA大一半，性能方面强调3D能力，多边形处理量约为PS的一半，达15000个/秒，但尚不清楚主机的正式名称、外观式样以及即将采用的媒体。



↑以前在网络上流传的索尼掌机假想图，当初有许多人认为发售PSoone就是索尼进军便携机市场的先兆。

索尼正式介入便携式游戏机领域无疑清楚地表明了它对游戏业的态度，同时也将会把已经压力重重的任天堂逼上绝路。而且与当初的PS不同，这次索尼并不是以新军的形式登场。事实上，索尼这几年通过推广自己品牌的PDA与PDA游戏，以及和Bandai在WonderSwan上的合作，已经积累了大量掌机市场营运模式方面的经验。索尼在此所显示出来的商业策略是相当明显的：在经过了PS、PS2的努力之后，加上利用了微软介入电视游戏市场的契机，任天堂的家用游戏主机已经被成功抑制。而由此造成的软件商背离，也使得任天堂在电视游戏上的软件盈利逐渐萎缩。最新一期的财务报告显示，任天堂今年利润的49％来自便携式游戏系统，显然，其盈利结构已开始失去平衡，客观环境迫使任天堂不得不越来越依赖便携式的垄断，而有意无意地逐渐淡出家用游戏平台。在这种情况下索尼决定推出自己的便携式游戏系统，无疑是一个最后决斗的信号。

当然，由于任天堂在便携式游戏机上长期处于垄断地位，无论是软件质量还是数量都极为丰富，索尼要想取得胜利并不会像当初PS那么容易。与电视游戏机不同，掌机的生命力并不取决于机能，Wonder Swan、Game Gear和PC-GT的失败一次又一次地证明了这一点。虽


↑有FF助阵的WS依旧被任天堂轻松击败。



↑去年发售的GBA口袋妖怪。

然将会得到ENIX、SQUARE等RPG大厂的全力支持，但索尼的掌机游戏软件仍然将是其最大的弱点——在这方面，任天堂的“口袋妖怪”是毫无疑问的吸血霸王，这个游戏的类型决定了其生命力的顽强与旺盛，是其他任何类型的掌机游戏所不能比拟的，至少到目前为止，只要祭出Pokemon（口袋妖怪）的大旗，GB系的主机就一定不会失败。加上单机售价这个敏感的话题，索尼所要面临的困难还很多。

由于任天堂与索尼都在便携式产品上经验丰富，所以可以预料仅有Palm经验的微软，短时间内并不会如传闻中所称以“X-BOY”进入掌机市场捣这趟混水。微软今年的发展重点应该还是集中在Xbox Live上。

SOFTWARE

在《魔颤2》里欣赏时装秀 CAPCOM与Diesel的合作令人称奇

本刊日本专讯　CAPCOM最近表示，他们预定1月30日推出的PS2动作游戏《魔颤2》将与著名的流行服饰商Diesel展开合作。除了游戏中女主角Lucia会在特定状况下穿着Diesel的衣服进行战斗外，该游戏也将于Diesel的女装服饰店举办宣传活动。


↑穿着流行服饰的主角Lucia。

由于GC生化系列的销量不如预期、投资不动产失利，CAPCOM对《魔颤2》寄予厚望。CAPCOM为其制定的销售目标是日本60万套，美国70万套，欧洲36万套。

TALKING

比尔·盖茨对掌机市场表示兴趣 扬言2005年推出便携式XBOX!?

本刊美国专讯　与神秘的索尼掌机相对应的消息是，微软创始人比尔·盖茨在出席与拉斯维加斯举办的Consumer Electronics Show(CES)时也对掌机市场表示了兴趣，比尔·盖茨称：“在不久的将来，也许是3年之后（2005年？），便携式的XBOX主机就将与大家见面。”

此前，业界一直在风传微软正在秘密开发代号为“X-BOY”的手掌机，如今比尔·盖茨的发言更加印证了微软进军掌机市场的决心。由此可见，无论未来微软手掌机的性能如何，能否与今天的XBOX联动，目前至少可以肯定一点——任天堂独揽掌机游戏市场的局面即将被打破。

SOFTWARE

上海育碧召开记者招待会 正式宣布“分裂细胞”PS2版

本刊上海专讯　法国育碧近日在上海召开记者招待会，正式公布了其属下大作“分裂细胞”PS2版的详细内容。

据该游戏的制作人吴东浩介绍，游戏开发始于2002年中期，整个开发工作在中、法、美、意、加、日等国家技术人员的合作下，由上海育碧完成的。中方员工大约占整个开发队伍的80%。吴东浩表示，在游戏性与光影效果方面，PS2版将有并不逊于XBOX的表现，而预期销售目标则超过了XBOX。

PS2版主设计师于海鹏称，由于原作的难度太高，考虑到所面对的玩家层次有所不同，PS2版分裂细胞将更适合予Light User。在XBOX版中被诟病的预渲染动画也都已全部重新制作，


↑XB版本已销售160万份。

新的动画由曾经导演过“TAXI2”的法国新生派导演监制，香港先涛负责CG制作，其水平完全足以同MGS2中的动画场景相比美。

据悉PS2版分裂细胞将于2003年3月上市，而包括PS2版的续作已经在酝酿中。2003年度最新一期的《游戏批评》将全文刊载本刊记者的采访报告。

SCOOP

圣诞大作炒得热、卖得少 零售商被迫降价促销以求沽清积压

本刊日本专讯　与绝大多数玩家想象的正相反，就在如火如荼的圣诞销售热潮背后，软件的积压问题同样令小卖店伤透了脑筋。

为了尽快沽清库存，几家日本大型零售商近日作出决定，将把去年末推出的若干大作降价发售。这其中包括的软件有：GC《生化危机0》、GC《塞尔达传说：风之韵》、PS2《无尽沙加》和PS2《阿尔格斯的战士》。可见这些事先被厂商寄予厚望、被媒体拼命炒作的大作的实际销量并不如预期。

这次降价后，GC《生化危机0》和《塞尔达传说：风之韵》的价格为3980日元，而PS2《无尽沙加》和《阿尔格斯的战士》的价格降到了3480日元。


↑塞尔达这样满分大作的销量也不如预期。

软件问题由来已久，以前PS游戏就经常出现积压现象，如今一向以厚积薄发著称的任天堂也遇到了类似问题。尽管游戏不断推出，但是百万大作已经极少出现，市场的疲软情况可见一斑。发售仅一个月的大作就要降价促销，这无疑是对日本业界的一种讽刺。

NETWORK

XboxLive销量超出预期2倍 魔盒网络计划占有先机

本刊美国专讯　美国微软1月7日宣布，截止1月初Xbox Live的销量已经超过了25万台，这样的成绩远远超出了预期。



↑XBLive在美国反响强烈。

微软在新闻稿中引用了调查公司NPD Group的数据，微软称：Xbox Live在首发当月的销量比PS2的网络配件高出86%，而且登录Xbox Live的玩家平均每天要花2个半小时进行在线游戏。与PS2的网络不同，XBOX主机内置Ethernet通路和硬盘,然更易于被玩家接受。

目前日本正在进行Xbox Live的β测试，1月16日正式开始在线服务，欧洲则定在稍后一些3月14日开始。

SCOOP

索尼2002年圣诞攻势完美落幕 全球PS2年末总销量850万台

本刊综合消息　索尼在今天自豪地宣布，他们在去年的11月和12月里一共卖出了1050万台PS系主机，其中PS2的销量更高达850万台，比前年同期增长了24个百分点。

虽然PS2在日本的销量比前年同期降低了27%，只有94万台，但是欧洲销量却增加了近50%，达到了惊人的240万台，同时北美也增加了42%的销量，成功突破400万台。而全球累计出货9200万台的PS也在这两个月里卖出了200万台，这个数字甚至追平了XBOX的同期销量。



↑对于现在的PS2而言，似乎已经不是软件带动主机销售，而是主机拉抬软件销量。

软件方面，PS和PS2的游戏销量比前年同期激增了41%，达到了空前的5200万套。PS2的“宿命传说2”和“WE6 FINAL版”等游戏在日本非常抢手，而“GTAVC”、“FIFA2003”、“王国之心”等游戏则在欧美反响强烈。

“去年的圣诞商战对于游戏产业而言确实是一个很大的考验，分析家们都急切的等待着实际的销售数据以预测2003年业界的发展情况，”DFC Intelligence的总裁David Cole这样说道，“PS2强劲的销售情况令之前的一些疑虑烟消云散，并给整个市场以极大的信心，同时也为2003年的业界开了个好头。”

SCOOP

岩田聪证实在我国大陆发售GC 任天堂硬件全部交由中国生产

本刊日本专讯　继索尼总裁安藤国威公布了PS2在中国大陆的发售计划后，传说已久的大陆版GC也得到了证实。

1月9日，任天堂社长岩田聪在接受日本“朝日新闻”的采访时透露，任天堂公司正在制定在我国大陆发售GC主机的计划，不过岩田聪同时表示，该计划必须要等到出台“行之有效的打击盗版政策”之后才能实施。

目前行货GC已经在我国的台湾和香港两地发售，任天堂相信随着中国加入世贸组织（WTO），我国政府会进一步加强打击盗版保护著作权的力度。

另外任天堂在本月10日宣布，为了降低成本，公司今后将把游戏主机完全转移到中国大陆生产。其实任天堂早在2001年底已经开始授权我国工厂生产游戏主机，目前大约有90%的GC、以及70%～80%的GBA主机是在中国生产的，而预定2月14日发售的GBASP则计划完全交由我国工厂生产组装。不过为了应付圣诞等销售旺季，任天堂还会在日本保留少量生产线。

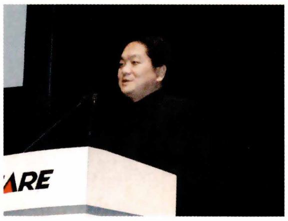


↑去年5月走马上任的新社长岩田聪。

EVENT

《商业周刊》评选最佳经营者 SCE社长久多良木健榜上有名

本刊美国专讯　1月2日，美国经济杂志《商业周刊》按照惯例发表了2002年“最佳经营者TOP25”的名单，结果来自日本丰田汽车公司的张富士夫，索尼SCE的久多良木健以及佳能的御手洗富士夫三位社长榜上有名。



↑SCE舵手久多良木健。

张富士夫凭借在美国市场的成绩和进军中国市场将丰田公司发展成为“真正的全球化企业”；久多良木健率领SCE的获利占整个索尼集团全年利润的60%，两人的业绩由此赢得了一片赞词。而佳能社长御手洗富士夫则是连续第二年当选“最佳经营者”。

《商业周刊》评选的25名最佳经营者中大部分是微软公司的CEO，日本方面只有上述三人获此殊荣。

2002年末日本各主机大作软件销量统计！

以下软件销量的统计时间为2002年11月8日至12月29日

机种	游戏名称	厂商	类型	发售日	价格	销量(套)
GC	马里奥聚会4	任天堂	TAB	11月8日	6800日元	625,559
GBA	口袋妖怪红宝石	任天堂	RPG	11月21日	4800日元	1,578,932
GBA	口袋妖怪蓝宝石	任天堂	RPG	11月21日	4800日元	1,533,119
GC	生化危机0	CAPCOM	AVG	11月21日	7800日元	268,644
PS2	宿命传说2	NAMCO	RPG	11月28日	6800日元	766,760
PS2	拉切特与克兰克(含主机同捆版)	SCE	ACT	12月3日	5800日元	292,882
PS2	桃太郎电铁11	HUDSON	TAB	12月5日	6800日元	236,620
PS2	忍	SEGA	ACT	12月5日	6800日元	191,141
GBA	洛克人EXE3	CAPCOM	A・RPG	12月6日	4800日元	273,683
PS2	胜利十一人6 FINAL版	KONAMI	SPG	12月12日	6800日元	414,531
GC	塞尔达传说・风之韵	任天堂	A・RPG	12月13日	6800日元	471,945
PS2	无尽的沙加	SQUARE	RPG	12月19日	6800日元	278,010
XBOX	铁甲飞龙ORTA	SEGA	STG	12月19日	6800日元	26,746
PS2	合金装备2・本质	KONAMI	谍报ACT	12月19日	6800日元	94,764
PS2	王国之心FINAL MIX	SQUARE	A・RPG	12月26日	6800日元	170,949

记者随笔

“口袋妖怪”是年末当之无愧的软件霸主，直到12月底还保持周销量40万份的强劲势头。借着口袋妖怪的东风，GBA仅在12月里就卖出了100万台。不过博得满堂喝彩的满分游戏塞尔达并没有“满分”销量，发售两周后也没能突破50万套。倒是马里奥聚会4表现稳定，至今仍停留在销售榜前列。

索尼方面，虽然PS2的游戏数量多，但是没有一款百万大作，NAMCO的“宿命传说2”在超过70万之后便止步不前了。SQUARE的“无尽沙加”也是雷声大雨点小，估计最终销量很难超过50万套。总体上看，今年圣诞期间日本的软件销售不及欧美市场火爆，缺乏好的创意和真正意义上的大作。

EVENT

游戏方糖力压微软魔盒
任天堂GC欧洲销量150万台

本刊欧洲专讯　根据“路透社伦敦7日”报道，去年任天堂在欧洲一共卖出了150万台GC，而GBA的销量也突破了300万台。

虽然方糖的销量尚不及索尼的PS2，但是已经成功地把微软的XBOX踩在脚下。任天堂对今后欧洲市场的形势表示乐观。

欧洲任天堂负责人日前表示，为了进一步开拓欧洲市场，公司计划在今年推出80款GC游戏和60款GBA游戏。而GBA的进化机种GBASP将于3月28日在欧洲发售，零售价格约129欧元至139欧元。



↑GAMECUBE的小巧外观在欧洲也博得好评。

EVENT

宫本雅史不满合股价分配比率
S·E震撼合并计划遇到麻烦

本刊日本专讯　据日本经济新闻报道，ENIX与SQUARE的惊天合并可能因史氏最大股东宫本雅史对股价比率的不满而宣告破产！

宫本雅史是SQUARE的最大股东，同时也是SQUARE创始人之一，他持有31%的SQUARE股份。日前他对两家公司合并以后SQUARE的1股折合ENIX 0.81股的比率表示了强烈不满，并且威胁说可能在决议合并的股东大会上投下反对票。宫本的态度为两家合并的前景蒙上了一层阴影。

不过据截稿前得到的消息，ENIX通过财经媒体Bloomberg表示他们已经决定作出让步，将原来的1比0.81的股价合并比率改变为1比0.85。两家公司也计划在2月12日举行合并协商会议，就各方的意见和合并的具体事宜再次进行磋商。究竟两位恋人能否在情人节前夕走到一起呢？请留意本刊续报。



↑他们会步SEGA、BANDAI的后尘吗？

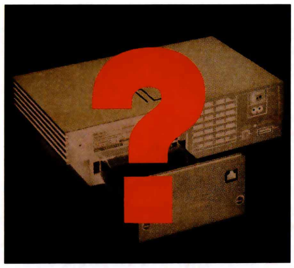
TALKING

业内分析家发表言论
“PS3最快也要2005年发售”

本刊综合消息　PS和PS2在全球拥有1亿3500万台的普及量，其后续主机的情况一时间成为了人们关注的话题。不过据分析家预测，PS3最快也要等到2005年才能发售。

分析家们认为，在PS3的开发过程中，相当于主机心脏的CPU（中央演算处理器）和显卡（图形处理器）的开发大约需要一年时间，从试用品到批量生产也需要半年时间，再到投入市场又需要大约半年的时间，所以开发PS3最短也需要两年的时间。

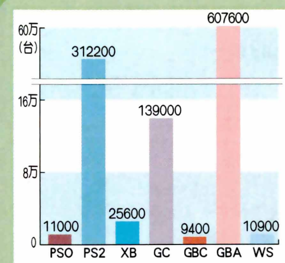
另外有消息说，东芝在2002年12月增设了芯片工厂，由于PS2的CPU就是东芝委托给大分工厂生产的，所以这一举动已被许多人视为“索尼为后续主机做出的准备”。业界人士认为，如果生产CPU的工厂能够在2004年竣工的话，那么PS3极有可能在2005年或者2006年登场。



↑PS3的消息好像重磅炸弹一样不断在业界引起轩然大波。

最近，索尼高层在接受媒体采访时谈到，“公司并没有考虑延长PS2的寿命，因为半导体技术的进步会使游戏机的功能更加完善。不过今天的PS2还未满3岁，而且正处在事业的颠峰时期，所以目前的战略仍会以PS2为中心。”

日本硬件双周销量统计



统计时间：2002.12.16—2002.12.29

●圣诞各主机销量都有大幅增长。GBA挟口袋妖怪余威继续疯狂销售，两周销量突破60万台。家用机方面，PS2的老大地位已经无可争议，销量超过GC的两倍，微软XBOX则在数周来首次破万。与去年相比，今年日本圣诞的整体销售情况有所下降，这也是日本市场日趋饱和的一种先兆。

新闻短波

★CAPCOM近日再次强调《恐龙危机3》为XBOX独占游戏，绝对不会移植到其它主机上。

★SEGA Rosso证实：他们将在本年度推出《世嘉拉力》的最新作。

★任天堂在去年11月发表的GC周边GBA PLAYER已经确定在今年3月21日，价格为5000日元。为了使玩家在GC上玩GBA时也能有手掌机的感觉，HORI专门推出了一种外形酷似SFC的手柄。这种手柄的按键配置与GC手柄基本相同。预定在2月21日发售，价格为1500日元。



★光荣宣布，《真·三国无双3》特别限定版中将包含“猛将传”最强记录CD、ω-Force秘传攻略法、角色设定画集、16张武将精美卡牌和全角色卡片。价格12800日元。

★一家名为WildPalm Software公司推出了一种可以在诺基亚3650和7650型手机上玩GB和GBC游戏的模拟器。据说这种模拟器能够兼容大部分GB游戏。

★世嘉传奇制作人铃木裕在接受美国媒体采访时透露，最新的莎木也许会以完全CG动画的形式出现。

★有传闻称著名PC游戏“模拟人生”系列将会移植到GC和XBOX上，不过该消息并未得到官方证实。

★SQUARE最近开始在海外招募FF11的GAME MASTER，业内人事推测FF11即将在欧美发售。

★NAMCO宣布，PS2音乐游戏“太鼓达人”新作将在今年3月27日推出。

★在日本街机杂志《月刊Arkadia》举办的“第三回Arkadia大赏”中，KONAMI荣获“玩家最喜欢的街机厂商”。本次活动是由玩家投票参与。

★有未经证实的消息说，《樱大战5》中的两位女主角将在2月27日发售的PS2版《樱大战·热血青春》中登场。

★根据ELSPA发布的统计数据，2002年英国游戏市场总值达到20亿英镑，成为了仅次于美国和日本的世界第三大游戏市场。去年英国最畅销的游戏是PS2版《横行霸道：罪恶都市》，销量120万套。

★未经证实的消息称，继“月之轮回”和“白夜的协奏曲”后，KONAMI即将在GBA推出恶魔城的最新作《恶魔城：悲伤的咏叹调》。

★NAMCO的高层近日表示，虽然公司已经加盟了GC和XBOX，但是今年的工作重点仍然是索尼的PS2，他们会在PS2上投入最大的力量，新软件开发也会优先考虑PS2。

★尽管《寂静岭3》尚未发售，但是有消息说《寂静岭4》的开发工作已经纳入了KONAMI的工作日程。

★日本最大的街机展AOU 2003已经定于2月22日至23日举行，目前已有38个厂商报名参展。

★SQUARE证实：他们将于今年春季在美国推出PS版FF1与FF2的复刻，两款游戏将被整合到一张CD中，并冠以《最终幻想 原点》（Final Fantasy Origins）的标题发售。

★SEGA宣布，他们将在今春推出以XBOX互换街基板Chihiro制作的光枪射击街机游戏《VR战警3》。

★NAMCO宣布，家用版《灵魂能力2》将于3月27日在PS2、GC、XB上上同时发售，并将在三个版本中分别加入原创人物三岛平八、林克和再生侠。



林克加盟



平八铁拳对利刃

中国电玩榜

本期公告：

1.本期排行版终于如星尘大海所愿缩小了期待版和销售版，得意狂笑中。最近推出的一系列大作都有很高的素质，可是由于国内的黄金和幻想死忠太多而无缘上版，本编继续排汗。

2 统计截止共收到有效选票1016张。

1 黄金太阳

上期 1



机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：—

计票：402

2 生化危机

上期 4



机种：GC
类型：AVG
厂商：CAPCOM
其他：—

计票：345

3 最终幻想10

上期 2



机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：—

计票：313

4 最终幻想8

上期 3



机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：—

计票：296

5 超级机器人大战R

上期 7



机种：GBA
类型：SLG
厂商：BANPRESTO
其他：—

计票：178

2003年第4期(统计时间2003年1月1－15日)

名次	游戏	机种	类型	厂商	其他	票数
6	莎木2	DC	FREE	SEGA	—	149
7	合金装备·索利德2	PS2	ACT	KONAMI	—	131
8	口袋妖怪·红宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	117
9	实况世界足球·胜利十一人6	PS2	SPG	KONAMI	—	116
10	口袋妖怪·蓝宝石	GBA	ACT	KONAMI	—	105
11	火炎纹章·封印之剑	GBA	SRPG	NINTENDO	—	102
12	超级机器人大战OG	GBA	SLG	BANPRESTO	—	94
13	恶魔城·月下夜想曲	PS	ACT	KONAMI	—	93
14	恶魔城·白夜的协奏曲	GBA	ACT	KONAMI	—	84
15	鬼武者2	PS2	AVG	CAPCOM	—	81
16	恶魔城·月之轮回	GBA	ACT	KONAMI	—	78
17	真三国无双	PS2	ACT	KOEI	—	77
18	王国之心	PS2	ARPG	SQUARE	—	72
19	实况世界足球·胜利十一人2002	PS	SPG	KONAMI	—	70
20	生化危机3·最终逃脱	PS	AVG	CAPCOM	—	69

12月2日～12月8日 各主机的游戏销量比例

PLAYSTATION	2.5%
PLAYSTATION2	40.7%
XBOX	2.5%
GAMEBOYADVANCE	46.7%
GAMECUBE	7.6%

11月25日～12月1日 各主机的游戏销量比例

PLAYSTATION	2.2%
PLAYSTATION2	47.9%
XBOX	1.5%
GAMEBOYADVANCE	28.5%
GAMECUBE	19.9%

★从左边的主机游戏发售比例中大家可以看出神奇主机GBA来带着《口袋妖怪》发卖的余威，在软件销售市场上占据了老大的位子，这也与该段时间在GBA推出的《洛克人EXE3》不无关系。

★在2002年12月9日到15日的时间里，由于GC主机上的绝世强作《塞尔达·风之韵》的推出，一向低迷的GC软件市场有了些许起色，看来GC上还是得靠任天堂自己撑门面啊。

日本家用机新作期待排行榜

排名	游戏名	机种	厂商	类型	发售日	票数
1	最终幻想X-2	PS2	SQUARE	RPG	2003年3月	4791
2	生化危机4	GC	CAPCOM	AVG	未定	2733
3	星海传说3·时光尽头	PS2	ENIX	RPG	2003年2月	2719
4	勇者斗恶龙8	PS2	ENIX	RPG	未定	2306
5	魔颤 2	PS2	CAPCOM	AVG	2003年1月	1696
6	第二次超级机器人大战α	PS2	BANPRESTO	SLG	2003年3月	1186
7	最终幻想战略版A	GBA	SQUARE	SRPG	2003年2月	1055
8	樱大战5	PS2	SEGA	SLG	未定	853
9	最终幻想·水晶编年史	GC	SQUARE	RPG	2003年3月	737
10	DOAX沙滩排球	XBOX	TECMO	SPG	1月23日	667

瞩目

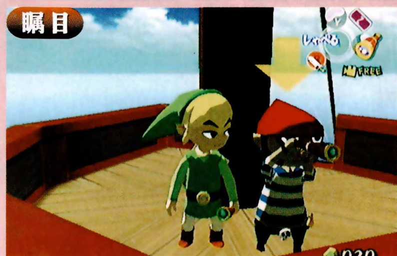


◀ 没想到《最终幻想X-2》在日本的人气也是高到一塌糊涂啊，不但票数比起上期暴涨了599票，而且已经连续三期占据家用机新作期待榜榜首，不愧为真正的RPG之王啊，本编也在高度期待中。

家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏名	机种	厂商	类型	发售日	销量	总计
1	口袋妖怪·红宝石蓝宝石	GBA	NINTENDO	RPG	11月21日	658255	总:2374796
2	塞尔达传说·风之韵	GC	NINTENDO	ARPG	12月13日	287346	总:287346
3	实况世界足球·胜利十一人6最终进化版	PS2	KONAMI	SPG	12月12日	262756	总:262756
4	宿命传说2	PS2	NAMCO	RPG	11月28日	105102	总:603244
5	.HACK//侵食污染	PS2	BANDAI	RPG	12月12日	97809	总:97809
6	SD高达G世纪NEO	PS2	BANDAI	SLG	11月28日	93239	总:438383
7	马里奥聚会4	GC	NINTENDO	TAB	11月8日	88160	总:419202
8	罪恶工具XX	PS2	SAMMY	FTG	12月12日	86853	总:86853
9	鲁邦三世·魔术王的遗产	PS2	BANDAI	ACT	11月28日	48153	总:165490
10	钟楼3	PS2	CAPCOM	AVG	12月12日	45336	总:45336

瞩目



◀该游戏，编辑部中已有多人做到完美爆机，对广大玩家绝赞推荐，究极的游戏理念和游戏思维，已快赶上本编心目中的《机战》地位了，呵呵，其实还差一点——要是林克可改造的话。

日本街机游戏最新排行榜

排名	游戏名称（基板、厂商、类型）		投币率
1	育成足球2001-2002	(naomi2、sega)	194079
2	世嘉四人麻将	(naomi2、sega)	48975
3	VR战士4·进化版	(naomi2、sega)	47567
4	太鼓的达人4	(不明、namco)	38512
5	头文字D	(naomi2、sega)	22658
6	机动战士高达·联邦对吉翁DX	(naomi、capcom)	20159
7	灵魂能力2	(system246、namco)	15812
8	火热棒球2002	(system246、namco)	15551
9	格斗之王2002	(neogeo、playmore)	15303
10	头文字D	(naomi2、sega)	14045

欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

排名	游戏名称（机种、厂商、类型）	
1	GTA·罪恶都市	ps2、rockstar、act
2	FIFA2003	xbox、ea、spg
3	指环王·双塔	ps2、ea、act
4	哈里波特·消失的密室	ps2、ea、avg
5	分裂细胞	xbox、ubisoft、act
6	哈里波特·消失的密室	ps、ea、avg
7	007·夜火	ps2、ea、fps
8	WWE SMACKDOWN!SHUT YOUR MOUTH	ps2、thq、spg
9	TONY HAWK'S PRO SKATER 4	ps2、activision、spg
10	WRCT2 EXTREME	ps2、scee、rac

本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，凡参加“中国电玩榜”，均可能得到每隔半月由本刊发出的不同纪念奖品，更有可能获得年度大奖。

成都	刘臣	北京	屠锐	上海	周晔	天津	刘磊	广西	黄敏
陕西	韩青松	北京	白云	北京	高磊	上海	陈镇斌	北京	祁宇
天津	王楠	广西	谢轶	江苏	张元	上海	倪家欢	上海	瞿伟谊
河北	张晓建	辽宁	柯铸	上海	陈波	山东	咸博凯	安徽	李鹏程
内蒙古	庆格乐太	辽宁	梁元国	江苏	顾雪舟	吉林	孙宁	安徽	闵江
上海市	解林	上海	陈智辉	广西	虞扬	广西	李挺	安徽	朱仁钢
广西	陈华	上海	许丁代	山东	苏媚友	河北	任航	广西	潘健
北京	王海建	上海	张亮	广西	黄程波	广西	农国明	辽宁	林哲
浙江	徐旭	吉林	范宏志	北京	张峰	四川	任承浩	浙江	杨磊
江苏	王溪	山东	孙立超	天津	刘路	广东	黄胤	广东	黎国华

大地在颤抖！乱世无双、三度出击！

等待玩家的是新的战场！







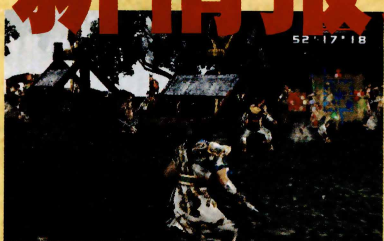


猛将威武的身姿！



PS2上最究极的动作游戏

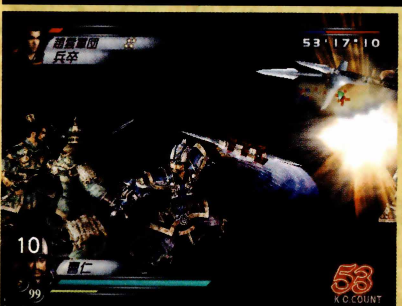
新情报完全报道



“真·三国无双”系列的最新作成长之后又回来了！请看我们第一回的报道，期待的新武将和新要素尽收眼底！

PS2	厂商：光荣		发售日：2003.2.27
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

姓曹，名仁，字子孝，魏国的武将，和曹操是表兄弟的关系，一身豪胆，精通十八般武艺，擅长射箭、马术，在数次的战役中大显身手，赤壁之战后守备荆州，曹丕在位时任魏国大司马。







曹仁的战枪上面配有坚固的盾牌，给人印象属于力量型武将。在他身后的女子莫非就是前作的活跃女将—魏国的甄姬？虽然衣着打扮上有少许出入……。



忠义的一刀
合肥的怒吼
周泰
shuutai



孙吴的两朝大将，效命于孙策、孙权两代。为了主公，不惜流血奋战的忠义男儿！



周泰、字幼平，孙吴的武将。孙策死后，为其弟孙权效命，曾数次将孙权从危机中解救出来。在著名的合肥之战中，周泰以自己的血肉之躯当作盾牌，在乱战里把孙权从死亡的边缘拉了回来。

令人刮目相看！
隐藏着未知强大力量
新武将登场

素有千夫之勇的武将们在三国志的舞台上纵横驰骋，这就是PS2上的超人气动作游戏“真·三国无双”系列。本作在得到了大幅度强化之后又回来了！

本作令人关注的自然很多，但是要说最不能错过的就是新角色的追加！前两作的武将一个不少地收录了进来，还追加了一些期待度很高的武将。魏蜀吴三国各出一将。三人真乃旗鼓相当！到底他们几人会演绎出怎样的故事呢？

当然，本次不仅追加了新角色，连原来的“无双模式”的系统也是彻底改头换面！该模式的容量和深度得到了大幅度提高，动作更加爽快，玩家的战术也大幅提升。并且，除了这3位新增加的武将以外，本作还为玩家们准备了“武将编辑机能”。可以自行设定武将的容颜、姓名、所属势力、能力值等等。让我们把自己的历史也写入三国英雄的历史篇章吧！的确很让人眼馋呀。这是一部三国迷必买的超人气大作，强烈期待！



灵气和斗气——埋藏在胸中
月英
getsuei

在三国志的史实里，月英其实是个丑女，但是本作的她却是美丽动人。她一直辅佐诸葛亮。



蜀国军师诸葛亮的妻子。上知天文，下知地理。乃孔明的贤内助。虽然长相很丑，但是诸葛亮不以貌取人，娶她为妻全凭她的真才实干。孔明死后，月英也追随夫君告别了人世。



无双报道

乱世的霸者，逐鹿中原 三位英雄豪杰！

三国志的魅力就在于其出场武将间千丝万缕的关系，以及他们之间上演的一幕幕感人故事。再配上壮大的战役，可以说是中国历史上最激动人心的一个时代。游戏里的武将和军师都以自己的武力和智力来一展身手，而这里的三名豪杰是为了达到自己的野心或者是伸张大义而杀进战场。而玩家可以实现自己称霸天下的梦想。



以洛阳为国都的“魏”在三国里拥有着最大的势力和规模，其后的晋朝迎来了50年的繁荣。这一切都可以归功于曹操。作为初代的武帝，曹操的手下有夏侯渊、张辽、徐晃、许褚等猛将。同时和日本的邪马台国也有文化等方面的交流。



我的野心胜过天下英雄



曹操 sousou

魏

人们常把曹操比作“乱世的奸雄”，在讨伐黄巾之乱的时期，曹操战功显赫，董卓灭亡后巩固其中原的地盘，并建立了“魏”。其帐下智将群集、猛将如云，为其实现霸业立下了汗马功劳。曹操被喻为是雄才武略的同时，还是一名精通兵法的军事家，也是吟诗作对的诗人。

吴

相传孙坚是《孙子兵法》的作者孙武的后裔。占据大陆南部江东的吴国基盘就是他一手建立的。孙坚的成名始于他击退海贼的攻击，而后在反董卓联盟中又作为先锋大显身手。就在这时，孙坚在洛阳的枯井中打捞出来汉朝的玉玺，这是作为汉朝正统继承人的见证。而后孙坚推出反董卓联盟，回到了江吴。



江东的天狼 命运的战场



孙坚 sonken

孙坚奠定的“吴”在长子孙策的统治下得到了长足发展；其弟孙权集二人之大成。和孔明不相上下的周瑜、猛将太史慈、天才兵法家陆逊等人集结麾下。女将阵容更加奢华，孙尚香、大乔、小乔江东美女无人出右。





刘备

ryubi

蜀

和关羽、张飞桃园三结义后共同讨伐黄巾贼。之后转战大江南北，在成都兴建了"蜀"，并依据诸葛亮三分天下之计与曹孙分庭抗礼。毕生的愿望就是光复汉朝、统一天下，众将仰慕其仁德而聚集其麾下。刘备三顾茅庐的故事也成为人们津津乐道的美谈。



仁德治世 宝刀出鞘

刘备靠仁德治世，因而众多豪杰都聚集到其帐下。智者出谋划策、猛将浴血沙场，终为刘备建成了蜀国。特别是关羽、张飞、赵云、马超、黄忠，作为蜀国的五虎大将人人皆知。另外，刘备还拥有天下无双的军师——诸葛亮和庞统，人称卧龙和凤雏。拥有这样豪华阵容的文官武将，所以蜀国的特征是武将文武双全。



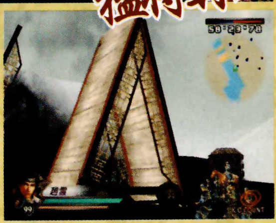


历代的勇士还健在！

以新登场的三个豪杰为首，历代的武将的能力都得到了强化。按键的不同组合会发出这个武将特有的连击招式。绝对更华丽，更爽快！并且，在特殊的条件下会触发"一骑讨"模式。一骑讨模式能够充分使玩家感觉到前所未有的紧张感。这样，玩过以前作品的玩家不会有任何重复的感觉，反而会有一种再玩一遍的冲动。



猛将再现！



本作登场的武将虽然还没有公开，但是照片上的面孔好熟悉呀！



倍受注目的一骑讨模式！究竟触发的条件是什么呢？将会是怎样的战斗系统等待着玩家呢？

个别动作强化！



这些历史基本常识大家知道吗？为什么《三国志》是究极的史书？

中国西晋时期的陈寿将三世纪在中国发生的战乱编辑为《三国志》一书。其后，罗贯中根据这本正史写出了小说《三国演义》。三国的故事由此流传开来，成为脍炙人口的佳话。由于它采用了七分真实，三分虚构的写法，并且把各个人物描写得个性鲜明，所以小说的成就是被人们认同的。可以说它是最受中国人欢迎的历史小说。并且根据它已经有多个游戏出炉。需要说明的是：小说中的人物形象和正史中有很大的出入，所以如果你对三国的历史有兴趣，还是要看看这部权威的史书。



如果读了正史之后再玩，那么将感到这个舞台的广大。



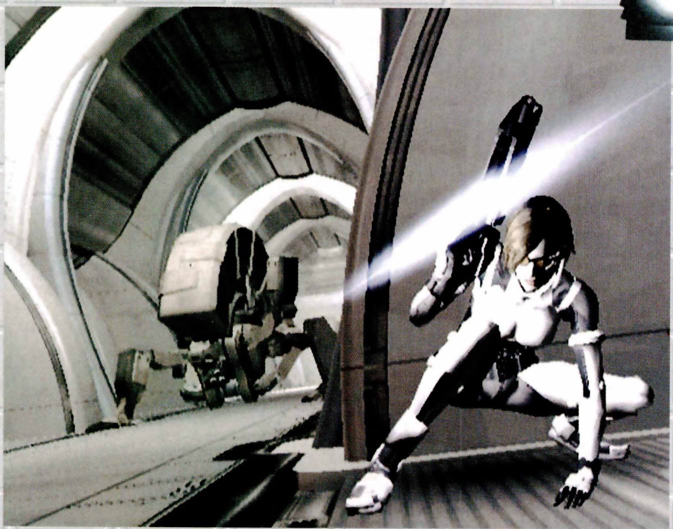
出阵预定在2月！大家一定要勇往直前不要落后哦！

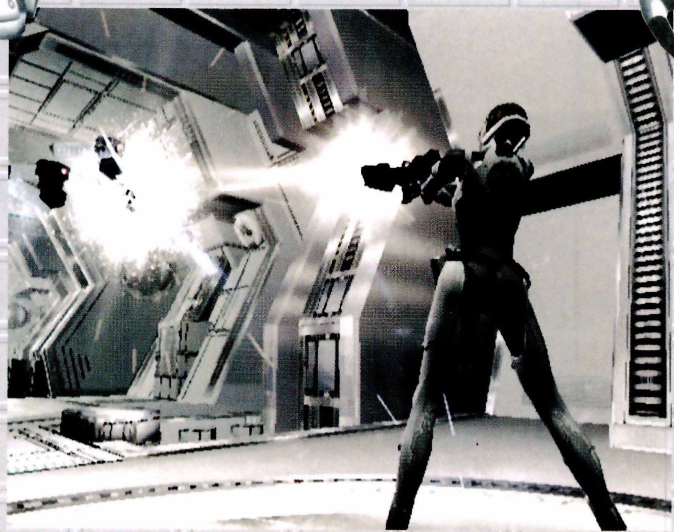
女性主人公索尔佳登场

P.N.03
PRODUCT NUMBER



GC			
厂商：CAPCOM		发售日：2003.3.27	
类型：ACT	价格：6800日元	其他：——	









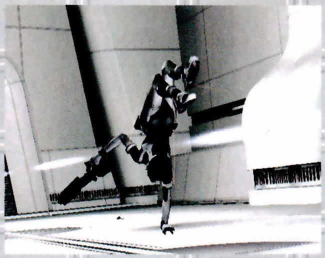
只身一人面对暴走的兵器管理系统的女性

因为军用兵器管理系统“CAMS”突然失控，星球殖民地化为了恐怖的战场。

为了化解这个危机，身为女性的索尔佳来到了“VANESSA Z.SCHNEIDER”。背负着亲人曾经被机械兵器所杀害的悲惨过去，索尔佳的心中燃起了复仇的火焰。

魄力十足的变形机械兵器，逃过敌人激烈的攻击中用手中的镭射枪将对手送入死亡的深渊。逼真惊险的战斗一场接着一场，带给我们最强烈的紧张和刺激感。

这个游戏在视觉上留给我们一种简单干净的印象，画面也是由充满女性纤细感的线条构成的。由于游戏的画面力求简约，不会给玩家带来繁杂的感觉，相信玩起来也更加容易投入。整个游戏极力避免背景画面充塞屏幕的情况，而是以追求每个画面的品质和可玩性为第一优先考虑。







从现在公开的画面和主角的设定上我们可以看到，女主角是持枪作战的。但是，三上真司老师（本作的监督）在访谈中曾经提到她也有可能不再拿枪。如果要发射激光的话，据透露关键字居然是“舞蹈”……。可见女主角不但在外形上充满卡普空风格，行动起来也是比较BT的。

充满女性纤细感的线条构成的世界



↑英姿飒爽的女性主人公。



↑“叩响死亡之门的镭射光”。







即使玩家快速连击也不可能使攻击毫无间隙，所以要一边考虑进攻方案，一边考虑躲闪对策才能顺利前进。虽然该作的线条纤细，但并不代表动作上的无力。充满枪林弹雨的激烈战斗，这就是动作游戏《P.N.03》！



↑行星殖民地的设施内部和沙漠中心的场景



战争

▲以强大军事力量称霸世界的帝国军来袭。究竟能否在这场令人绝望的战斗中获胜呢？

契约

▼龙族有着强大的力量，要想借助它的力量就必须和它定下契约。



飞翔



▲和龙一起飞向天空。下界的众生到底将面临什么？群魔乱舞，整个世界动荡不安……

杀戮



▲受到拥有压倒性兵力的帝国军蹂躏的城池。肌肤似乎能够感受到风的吹过，这就是真正的战场。



操纵红莲之火焰赤龙

▼和主人公卡伊姆签下契约的红龙。年龄不详，号称史上最强的生物。它的红莲之火可以将一切烧毁，最近的厂商纷纷推出以飞龙为题材的游戏，不知何意。

达成你我签下的复仇之契约吧……

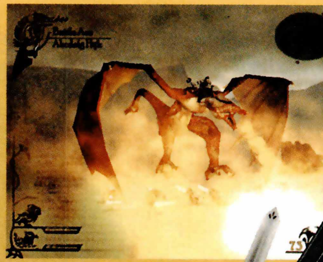
DRAG-ON DRAGOON

令人期待的RPG作品！坐在龙的背上翱翔于天空之中，挥动巨大的刀给与敌人如同鬼神般的恐怖打击。在幻想风格浓厚的世界中上演着一幕幕乱世英雄的故事。真正的动作RPG现在登场！！

PS2	厂商：ENIX		发售日：2003年春
	类型：A·RPG	价格：未定	其他：——

新系统中再现作为龙骑士而生的战士

早已不再单单满足于仅仅只是宏大的故事了，现在的玩家更想在充满剑、龙和魔法的世界中狂暴横行！实现了这个愿望的游戏就是《DRAG ON DRAGOON》！操纵着巨大的龙飞翔于天空，在战场上横扫千钧，挥起手中的巨剑，将一切敌挡者杀得片甲不留。被脑海中复仇的念头所驱使，惟有敌军的鲜血能够暂时平息他的愤怒。除了生动再现了3D飞翔画面+华丽剑击动作外，再加上崭新的系统和化为复仇之鬼的龙骑士的设定，该作绝对是一款颠覆RPG常识的精彩之作！



▶以压倒性的力量撼动天地的龙。而且随着故事的发展还会逐渐变得更加强大。

在战斗中成长起来的龙和武器

▶可以装备的武器达到50种以上。而且随着战斗的进行，武器本身也可以成长。龙和武器都可以得到强化是该作一大特色之一。



被愤怒吞没的悲哀复仇者 卡伊姆

▶某无名小国的原王子，因双亲被帝国军的龙杀害，以拯救一条濒死的龙的生命为代价，迫使其与自己订下契约。除了敌人的鲜血没有任何东西能平息他的怨念之怒火。

Battle | 征服天空，尸横遍野

高空MODE



◀首先飞上天空，消灭徘徊在天空的敌人的空中兵力。



▶当然周围还会有魔物徘徊，必须小心它们从低空的攻击。

基本战斗模式分为操纵龙进行高空和低空的3D飞翔作战和自己亲身进行地上的剑战两种模式。不管是哪种战斗都能使玩家领略到惊心动魄的效果，从画面上看，飞龙还真不是一般的酷。

低空MODE

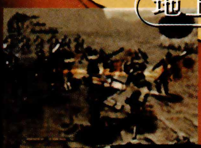


◀降低高度展开战斗。可以一口气将大群的敌人烧成灰烬。



▶但是，龙也会受到魔法攻击和弓箭的攻击，这点必须要注意。

地上MODE



◀在陆战中，要尽量打倒敌人的魔法师和弓兵，以确保低空领域的安全。



▶对建筑物等敌人的据点集中进行攻击的地上模式，一口气把一切摧毁吧。

Staff | 华丽游戏背后的豪华制作阵容

由一手指导《ACE COMBAT》系列的岩崎拓矢操刀，《永恒传说》的名取佐和子负责脚本，动画业界的巨匠北久保弘之负责绘制，光是看这豪华的阵容该作就很值得期待了。





迷失在深深的黑暗中
黑龙

◀和伊乌瓦尔多签下契约的全身漆黑的龙。因嫉妒而疯狂的尤瓦尔多为了超越自己终于得到了龙的力量。

以血洗血罪孽深重的人们



故事的开头是由强大的帝国军对联合军展开攻击开始的。卡伊姆在战争中发现了一条濒临死亡的帝国军的龙，在他举起剑要刺下去的一瞬间，一个想法闪现在他的头脑中，“不如和这个家伙订下契约让它活下去—”。由于双亲被龙所杀，除了愤怒失去了一切的他终于和龙缔结了契约。为了杀死所有的敌人，化为复仇的厉鬼卡伊姆的凄惨的故事就这样开始了。



◀舌上的纹章是和龙签下契约的证明，卡伊姆也因此丧失了声音。这小子看上去怪怪的。



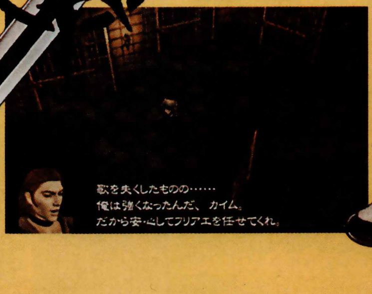
▶赤龙与黑龙无比的龙联合起来的威力……

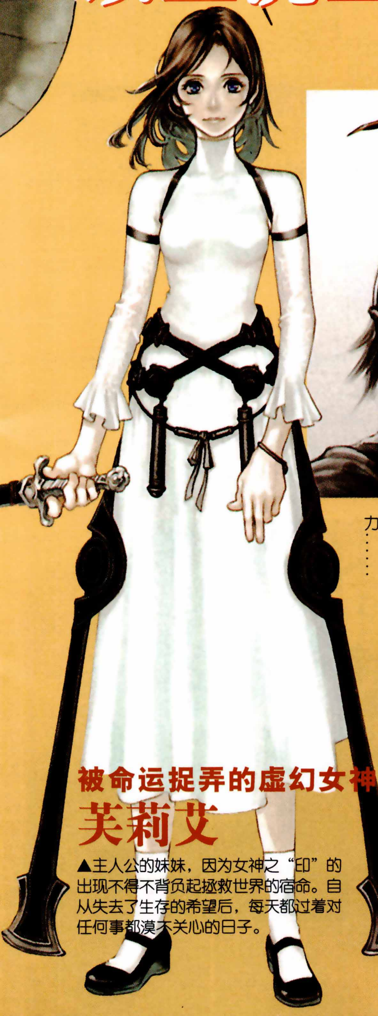




▲和龙签下契约就要付出相应的代价，卡伊姆失去了语言，那尤瓦尔多失去的又是什么呢……！？

▼和龙签下契约的人。其象征契约的纹章在他身上的哪个部位显现现在还不清楚。





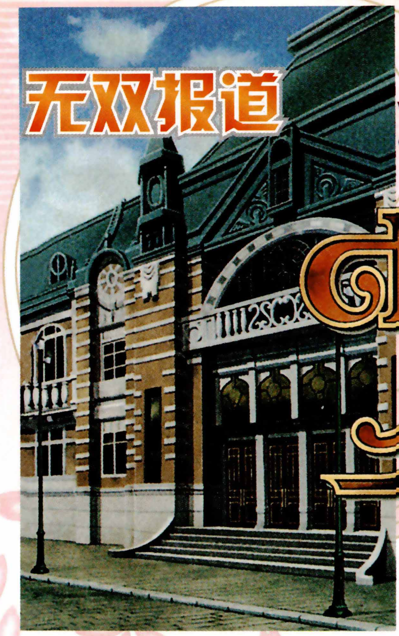
被命运捉弄的虚幻女神
芙莉艾

▲主人公的妹妹，因为女神之“印”的出现不得不背负起拯救世界的宿命。自从失去了生存的希望后，每天都过着对任何事都漠不关心的日子。



因扭曲的爱而煎熬的剑士
乌瓦尔多

▲经常出入主人公父亲所统治的王国的贵族的儿子，和卡伊姆自幼就玩在一起，因为身份的差异总是有着很强的自卑感。



花组的少女们在舞台上和战斗中都真正进入了白热化!

サクラ大戦 ～熱き血潮に～



PS2	厂商：SEGA		发售日：2003.2.27
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——

特报：本作离发售只有两个月了。这次将和大家一起探求新的成长系统“大神队长度”，以及它和战斗部分之间的紧密联系。

樱大战是世嘉最具代表性的作品之一，在日本始终有30万左右的忠实“SAKURA迷”。而世嘉方面为了满足樱迷的需求，还特意开设了好几家“帝击专卖店”，业务火爆。以前只能在世嘉的主机上玩到“樱”，现在给PS2制作，樱迷的队伍会不会因此而扩大呢？密切关注中……

“大神队长度”是链接花组队员们的桥梁

“大神队长度”和信赖度一样，是连接ADV部分和战斗部分的重要数值。数值的变化取决于大神队长（玩家）的行动，队长的类型从3个种类中决定。战斗里的攻击力、防御力、协力攻击的发生概率等一切数值根据队长类型的不同而分别成长。

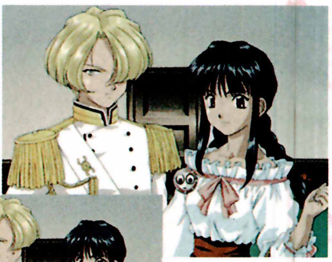


花组的队长大神在大帝国剧场作为一名剪票员，与队员们一起为舞台公演的成功不懈努力着。

ADV部分的选择项目不仅影响着信赖度，同时也影响着大神队长度。



不仅可以和队员们对话，还可以随便点击画面上的任何地方……





在画面的各个地方都对应着队员以及大神的不同反应。



花组队长・大神一郎

作为帝国华击团・花组队长，原为海军少尉。性格认真，有强烈的正义感。

ADV部分的行动决定“大神队长度”的变化

积蓄的大神队长度数值有“青(风)”、“赤(火)”、“黄(山)”三种类型。由于类型的定向取决于大神的行动和台词，所以玩家可以在选择项里根据自己的喜好来培养大神的成长。举个例子来说吧，要是大神的发言和行动多为热血型或者带攻击性，那么就会成长为“赤”；要是选择了很多慎重型或者保守型的选项，那么就会成长为“黄”。但是，在有时间限制的LIPS选择中，有些选项并不能马上就能分辨出来它是属于那个类型的，所以想随意培养大神的成长方向也并不是一件简单的事。



在自由时间里巡逻剧场时会发生很多影响队长度的事件。





根据LIPS的选择 大神的量槽就会上升!

玩家的选择决定着大神的性格。此图就是“热血选择”的示例。

总部响起了警报声，歌剧团变身，华击团登场!

帝国华击团的愿望就是成为在帝都生活着的人们的希望，所以他们以歌剧团为舞台倾注着心血。但是，一旦帝都受到敌人的攻击，歌剧团的成员就会脱下华丽的演出服，换成战斗服，作为“华击团”出击。



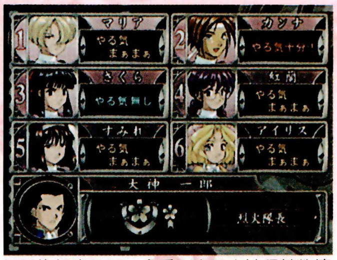
敌人来袭的警报撕破了平和的气氛。准备出击！



嗜酒成性的米田经理也披挂上军装，严阵以待。

选定和ADV部分的积蓄数值相应的队长类型

在ADV部分里，玩家的行动决定着青、赤、黄各数值的累积。然后就像下面所显示的那样，各颜色数量的多少决定着队长的类型，每个成长类型都会有其特殊的成长。队长类型与队长指令一样，由“风林火山”表示：“风”代表机动力，“火”代表攻击力，“山”代表防御力，“林”代表各项能力平均。另外，类型决定好的同时，队长的称号和勋章数也会变化，玩家能够切实感觉到大神的成长。

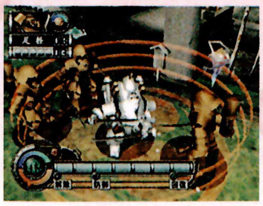

打开信赖度画面，会看到表示大神积蓄数值的队长槽和称号。

ADV部分的进行方式取决于队长类型

“风”代表机动力，“火”代表攻击力，
“山”代表防御力，“林”代表各项能力平均

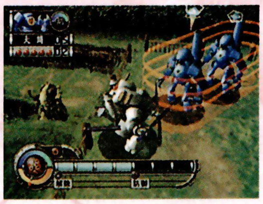
“山”型必杀攻击

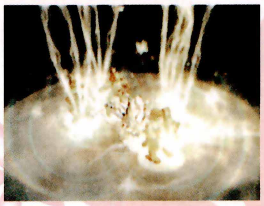
“山”型队长类型的“山神”队长能够使用大范围攻击的必杀技。另外，“山”型队长能够使用“风林火山”中任一的作战战术，所以作战行动的样式将会相当丰富。


判定范围包括周围的3架胁侍，快点实行必杀技吧。

“火”型必杀攻击

和“山”型大范围的必杀攻击相反，“火”型攻击属于直线贯通攻击。也就是说，此攻击打不着两边的敌人。但是威力绝对超强。

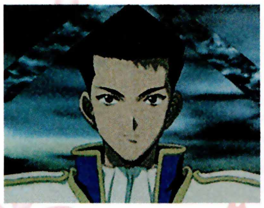

这是只有火作战才有的炎作战，贯穿打击前方的敌人。

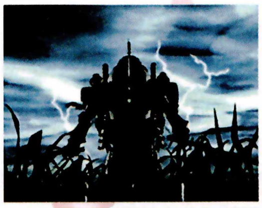

闪电从天而降，给予攻击对象巨大伤害。

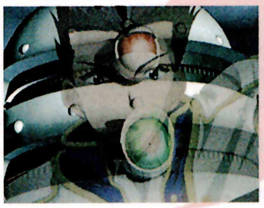
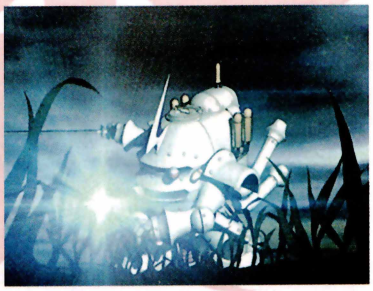

队长的等级提高了的话，队长指令（作战）的名称也会变化，攻击力也会提升。

大神机必杀攻击的动画首次公开！

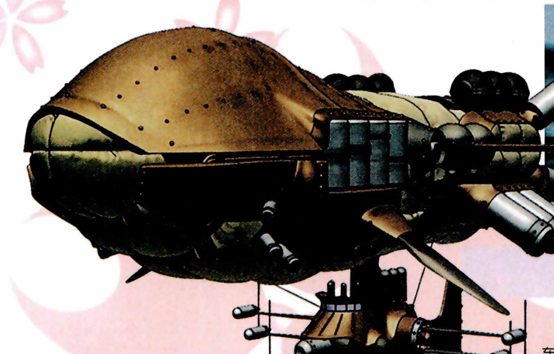
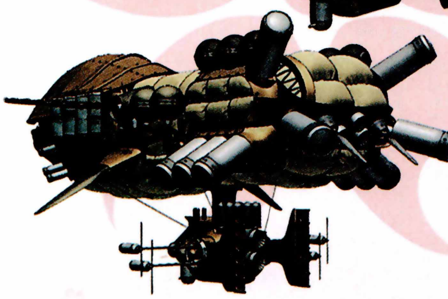
光武·大神机发动必杀攻击的画面是由3D和动画融合的新型CG描绘的。攻击名称随着大神队长度而变化，而动画本身和现在登载的一样不会变化。白银的光武在雷声的轰鸣下从剑尖上发出闪光的雄姿是多么威武和美妙啊！





风组引以为荣的武装飞船 翔鲸丸

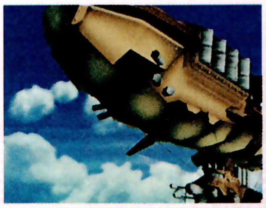
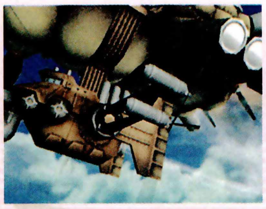



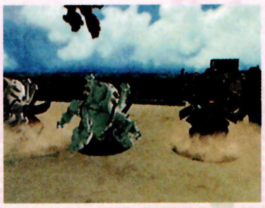
和弹头列车·轰雷号一样，翔鲸丸也是运输帝国华击团主力交通工具，隶属风组。它的停放库被位于浅草·花卉庭园的地底下，出动的时候搭载着花组的光武飞翔天空。主机关为灵子核机关，最大行动时间是100小时。如果不搭载任何的武器装备的话，飞行速度能够达到76节（船速单位，每小时1853米）。



操纵翔鲸丸的是副司令藤枝菖蒲。到达事发地点后，船内的藤枝会报告敌人的情况。

花组队员们乘着武装飞行船·翔鲸丸在帝都的天空中驰骋


上面的一系列画面是翔鲸丸出动的场景。在帝都的蓝天上，翔鲸丸画着优美的轨迹，花组队员的光武一个个粉墨登场。

迎击恶势力组织黑之巢会

这个人是帝国华击团的最大敌人。他们的本来面目是黑之巢会死天王。他们在太正12年突然出现，是秘密结社黑之巢会的成员。他们操纵大量的魔操机兵，反复地袭击帝都。帝都要想有和平之日，就非得消灭他们不可。

苍刹那袭击帝都！



和死天王之一苍刹那的战斗！在强敌的面前，队长会展露怎样的身手呢？

无双报道

FROM重新打造PS2版

——「天诛」带给你全新感觉！

天诛参 TENCHU3



PS2	厂商：FROMSOFT	发售日：2003年春
	类型：忍术ACT	价格：未定	其他：——

忍者的活剧画卷在新的平台——PS2上复活了。其全貌还未明了。让我们一边确认现今阶段已经明了的强化要素，一边关注历代的天诛吧。

其一 画面的大幅强化

首先令人关注的当然是美丽的画面喽。借助PS2强大的机能，画面犹如转生一般。虽然我们看到的还是开发中的画面，但是已经能够感到其画面质量上了好几个台阶了。本作比历代更显得阴暗，光和影的落差感设定得极其老道，相信玩家一定会被如此真实的忍者世界吸引进去。PS时代天诛那粗糙的画面一去不返了。



从平和的气氛到华丽的场所一应俱全。



人物的表情更加传神，更易于表达剧情。



茂密的森林中

大树的缝隙间透进点点阳光，完全一种虚幻的境界。植物的描绘很真实。PS2的硬件机能被程序员很好地发挥出来。



灯火辉煌的庭院墙上

漆黑的夜晚，樱花树在灯火照映下分外美丽，力丸严阵以待。等待他的将是怎样的战斗呢？天诛的暗杀方式让敌人不寒而栗。

谨以此送给忍者预备军——忍者活剧天诛的历史

在不为人知时隐蔽潜入，迅速达成任务……。自古流传至今的“忍术”美学被PS1展现得一览无遗，因而赢得了广大玩家的爱戴。特别是这种题材反映到游戏中之后，玩家颇为认同，在我国玩家心中的地位也很高。在这里我们把历代至今的变迁和故事的流程简单明了地说一下。



“隐秘行动”和“一击必杀的快感”贯穿着天诛系列。

1998年 立体忍者活剧 天诛 PS

该作是天诛系列值得纪念的第一作。故事发生在“2”之后。乡田家当主的女儿菊姬被冥王绑架，主人公力丸和彩女的任务就是营救菊姬。该作发售的第二年，能够自己制作地图的“虎之卷”又掀起了一股购买狂潮。



呈现出专业忍者姿态的力丸。忍者行动那种独特的氛围已经在本作中出现了。



这就是彩女，她摆起姿势来也是有模有样。

2000年 立体忍者活剧 天诛二 PS

故事追述到前作的7年前。“阳炎座”企图利用忍者的力量统治世界，而力丸和彩女的兄弟姐妹还有师父就成了牺牲者。贯穿全系列的对手·鬼阴，和主人公们的因缘在这里被重新描写。系统上也追加了“水遁之术”和“隐藏尸体潜入”，这两个要素的追加使得本作更像忍者。



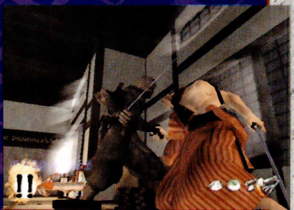
从杀死的敌人身上能够获得道具，本作还包括了很多其他要素。

2003年春…… 天诛三!!

“天诛1”时代的一年后，在平定了冥王的骚乱后，才刚刚享受短暂和平的乡田国却又被妖术师·天来的出现打破了。战火再次席卷了这个国家。究竟故事会朝着怎样的方向发展呢？



从被杀的敌人那里得到的忍具中包含着各种各样的道具。



敌人攻击的激烈程度比起历代作品有增无减！？

其二　多重剧情、多重结局！

本作的结局和玩家在游戏中的行动有很大关系，所以玩家要挑战多遍才能看到所有的结局。新的地图准备了有史以来最多的机关和更多的分歧路线，玩家一定会满足。

力量和技术的力丸？



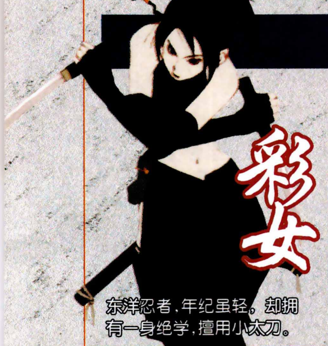


东流忍术的代表人物，实力绝对顶级。属于刚健的类型。

力丸

效命于乡田家的东流忍者，擅长使用忍者刀。

速度和二刀流的彩女？



彩女

东洋忍者，年纪虽轻，却拥有一身绝学，擅用小太刀。

彩女攻击速度快，擅长连续攻击。估计敌人还没有来得及欣赏她的招数就KO了。



搂住敌人的肩膀绕到背后解决对方。忍者的招数实在令人胆寒。

其三　丰富多彩的忍具！

为了完成任务，忍者要在不同的场合使用不同的道具，这就是忍具。本作的忍者更加逼近真实，为玩家准备了各种各样的忍具。除了旧作出现的逃身玉和弓以外，长卷样的东西也得到了确认。但这样一来多少也会影响到游戏整体的流畅度，因为总是要换忍具。



画面右下方的东西就是忍具。好像本作还能从敌人身上夺得忍具。



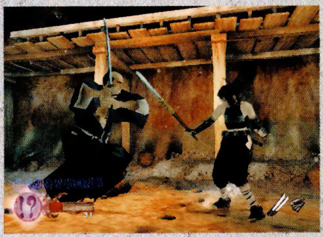
使用忍具的技巧

这里介绍一个使用忍具的技巧。在敌人的行动路线上提前放上一个能够使人麻痹的馒头。当敌人傻乎乎地吃了馒头以后就会处于麻痹状态，趁这个机会上前结束他的生命吧。另外，敌人的动作也是蛮有趣的哦。



其四　忍杀变得更加重要！

"天诛"系列里，玩家从敌人背后悄悄接近，瞬间杀死对方的招数叫做"忍杀"。在以隐秘行动为宗旨的忍术里，忍杀对于忍者来说是最重要的攻击手段之一，然而本作把忍杀的重要性提高到了更高的程度。从画面推测，如果在一个关卡里忍杀达到一定次数的话，力丸和彩女好像会有所成长……



在不被敌人发现的情况下一击必杀，实属爽快的设计。玩家怎样完成忍杀要制定严谨的作战计划，成功后的成就感是不言而喻的。



处在明处的单个敌人是忍杀的绝好目标，在敌人未发现你的时候接近他，静静地砍下他的首级……可是，若对方成群结伍时你该怎样做呢？

！收录在装甲核心3 SILENT LINE中的最新画面！

FromSoftware的人气系列《装甲核心》的最新作《装甲核心3 SILENT LINE》终于在1月23日发售，《天诛3》的最新画面将作为映像特典而收录其中。对于支持天诛系列的FANS们来说，这可是一个千载难逢的好机会啊。



登场人物介绍　第三回

乡田家的主人，同时也是东忍者的主君

乡田松之信



力丸和彩女侍奉的领主。即使在战乱的世间也不忘为领民们求得和平，是一位不可多得的明君。慕名而来的人士也是络绎不绝。

对于力丸来说，能够天衣无缝地完成松之信的任务才是作为一名忍者的意义。玩家在这个过程中体味游戏种种奥义。



追求时髦的手枪狂人兼保镖

田岛英五郎

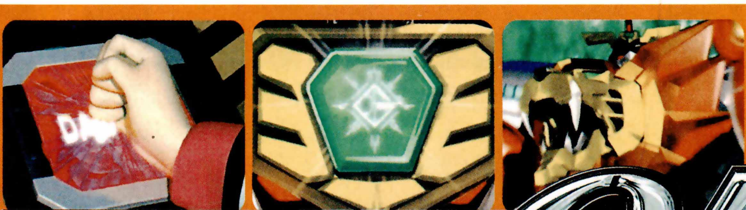


受雇于越后屋的保镖。追求时尚的他经常站在时代的前端。自满的绝活"手枪三连射"是他至高无上的兴趣。看起来是个阴险的男子。



英五郎会在什么场合下登场呢？力丸和彩女能够用什么招数对付他的三连射呢？让我们在下一期介绍吧。





第2次スーパーロボット大戦α

PS2	厂商：BANPRESTO	发售日：2003年3月27日
	类型：SLG	价格：7980日元	其他：——

对于机战α系列来讲游戏中不可或缺的就是主人公选择系统了。而且该系统已经被确认将在《第二次α》中继续采用。同时，默认设定的4位待选主人公和他们的座机以及和主人公们密切相关的其他角色资料也已经公布。现在就让我们为大家作一个全面的介绍吧！

背负各自不同过去的

曾伽·佐恩波尔特 超级系主人公



《机战》系列史上未曾有过的成人主人公。其冷酷的性格使其面对任何事情都能将自己的信念贯穿始终，是新西历的战士。曾参加了生命保存计划，长眠于地下人工冬眠设施“地球摇篮”中，但在遭到地下势力的攻击后地球摇篮毁于一旦。但是，曾伽却奇迹般地生还了。面对着周围熊熊燃烧的火焰，愤怒的他决心投入到复仇的战斗中去。

超强机体登场！古伦加斯特三式

终于登场的古伦加斯特三式，命中注定不幸地成为《α》中的龙虎王、《α外传》中的斯雷德盖米尔的母体机型。顺便一提，斯雷德盖米尔和古伦加斯特三式的驾驶员都是曾伽·佐恩波尔特。



系统介绍 围绕主人公的情节展开

这次的主人公之所以参战和他们各自背负的过去不无关系。所以，主人公的情节展开和相关角色都有着密切的关系。因为他们既可以成为伙伴也可能加入敌人阵营，所以相关联角色的改变也会对剧情的起伏有较大的影响。是否成为同伴的角色和随之改变的机器人出场顺序，这些将为玩家带来全新的感觉。



超级机器人大战α

该系列一直以来，座机和剧情都可以由选择不同的主人公而改变。另外，随着玩家的选择不同战斗成绩也会不一样，使得游戏中的剧情和战斗更添乐趣。相信本作中也会出现很多庞大的分支剧情。

超级系主人公 水叶楠叶

《超级机器人大战α》中的超级系女主人公，现在本作再次登场。在朗德.贝尔队担任龙虎王机师的过程中，却不幸与恋人布鲁克林一起被泰坦斯俘虏。随着泰坦斯组织的毁灭，重新获得自由的她决心成为一名医生，生活在和平的环境中，但是某一天，濒临死亡的龙王机出现了。同时得知了恋人已经死亡的消息，此时她决心再次驾驶改造过的龙王机投身战场。



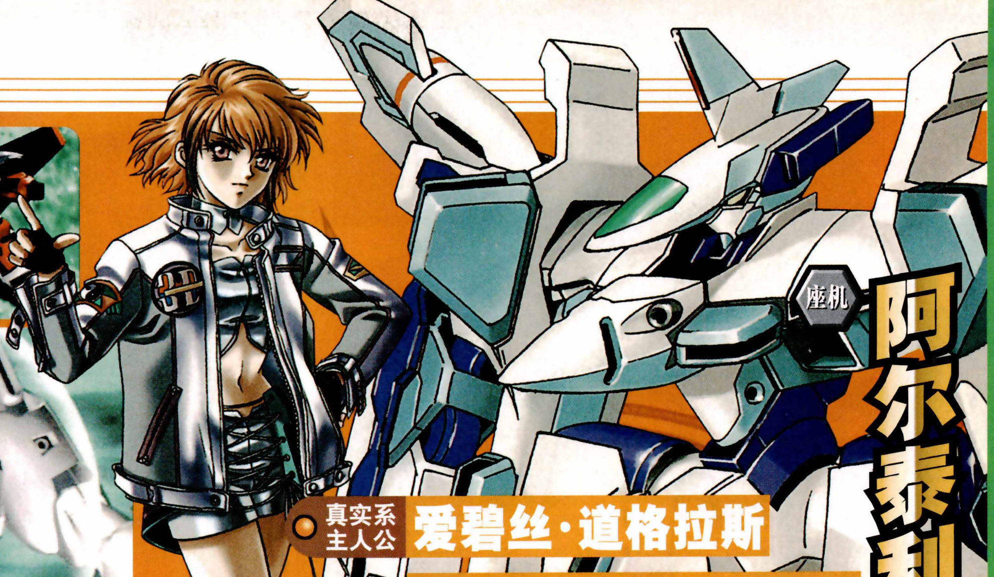








4位原创主人公在此登场



阿尔泰利欧 座机

真实系主人公 **爱碧丝·道格拉斯**

机战系列中首次出现的女性组合式主人公。爱碧丝本来为原DC组织的实习驾驶员，因为在训练中操作失误造成了事故，于是只有带着心灵上的伤痛退出了DC组织。之后和原DC中的伙伴，同时为可变形装甲数模——阿尔泰利欧系统的开发者茨古咪一起合开了一家运输公司，却在途中遇上了接受了秘密委托，正在暗地里运送机动兵器的海盗军团CROSSBONE……





副驾驶
茨古咪·塔卡库拉



比尔德比尔卡 座机

阿拉多·巴兰卡 真实系主人公

"原创世纪"角色登场?

英格拉姆·普林斯凯恩的座机，比尔德比尔卡曾在和《α》系列的世界观不同的GBA版机战"超级机器人大战原创世纪"中登场。比尔德比尔卡在作为修拜因系列机中也才只有名字出现。

主人公系统发表结束?



主人公系统的使用在11月30日举办的宣传活动中正式确认。在访谈中，制作人寺田贵信曾经透露，担任塞奥拉的声优的就是右图中的由美小姐。

从敌人处倒戈（!?）而来的真实系男主人公。阿拉多在敌人的机师培养机构虽然因意外被淘汰，但在优等生塞奥拉的帮助下，他还是顺利毕了业，并和塞奥拉一起被分配到敌方指挥官亚申·凯布鲁旗下。由于在意外中失去了记忆，开始对泰坦斯组织"原地球至上主义"的做法产生了怀疑，并且开始带着这种疑问和朗德.贝尔作战……其爱机为比尔德比尔卡。





伙伴
塞欧拉·休帕兹

系统介绍

生日系统理所当然的完善?

至今为止的作品中主人公系统一直都采用的系统，性别、名字、生日等都是可以自由更改的。这次的新作中名字和生日是否也能更改呢?如此正统优秀的作品，可自由改变生日等设定的主人公系统绝对是不可或缺的。拜托了，BANPRESTO，请继续采用主人公生日系统吧!

超级机器人大战α





决定宇宙中最强最酷

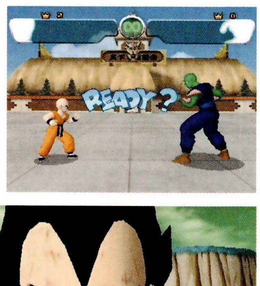
DRAGON BALL Z



龙珠Z

PS2	厂商：BANDAI		发售日：2003.2.13
	类型：FTG	价格：未定	其他：——

长期处于霸主地位的天下无敌的超级漫画《龙珠》终于登陆PS2!龙珠的传说再度展开!让你体验空前激烈的斗士之魂!赛亚人的战斗能力不容置疑，宇宙第一!



2003年2月13日发售



这是孩子们也为之震惊的超级格斗游戏

超武斗传体现格斗最强章

游戏、漫画、DVD、真人版电影等等，龙珠在这7年间佳作不断，最近又以格斗游戏的形式第一次登陆PS2。这次出场的人物主要是《DBZ》中登场的角色，而以3D绘制的格斗场面更加充满魄力。除了前面介绍的8个人以外，弗利萨、人造人等众多角色也将登场。令人瞠目结舌Z战争一刻也不曾停息。被喻为龙珠史上最强格斗游戏的最强一作即将在PS2上热血登场。



人物的喜怒哀乐以及每句对白都忠实再现了原著中的龙珠世界。上图中傲慢的贝吉塔准备做什么呢？



关于龙珠Z…

原作《龙珠》的动画版播到拉迪兹登场时就结束了(原著第17卷195话)，之后开始播出的是《DBZ》。从现在我们得到的画面可以确认，登场人物除了孙悟空他们8人外还有人造人和基纽特种部队，但是，栽培人、沙鲁、魔人布欧等大红大紫的反面角色是否登场现在还是个谜。相信游戏开发商BANDAI会给我们带来新的惊喜。





号称宇宙第一的弗利萨当然也会登场。那美克星上的死斗再次苏醒！

Z战士的超激战







为了自己的弟弟卡卡罗特（即孙悟空）来到地球，被短笛的魔贯光杀炮命中和悟空一起身赴黄泉。最初登场在第17卷。

为了得到龙珠与贝吉塔一起来到地球的为数不多的赛亚人，也是最先被Z战士消灭的人。最初登场于第17卷。过分依赖于视觉是他们的弱点之一。

身为赛亚人的王子拥有超群力量，战斗能力凌驾于Z战士之上，甚至胜过孙悟空。其疯狂的进攻令对手闻风丧胆，是个地道的为战斗而存在的男人。

STORY MODE

感动&兴奋的经典场面再现！



在本作中大家可以再次体验到精彩的《龙珠Z》的情节，但是玩家如何操作以及哪些角色能够完成怎样的情节现在还不是很清楚。不过有一点已经明确，就是在天下第一武道会模式中可以使用的角色会有所增加，而且还能得到一种叫做“SKILL”（技巧）的道具。下面就为大家讲述SKILL在游戏中不可替代的重要作用。





还记得这个场面吗？





第23回天下第一武道会的决胜局，再现了第一章的开场画面。

还有预告哦

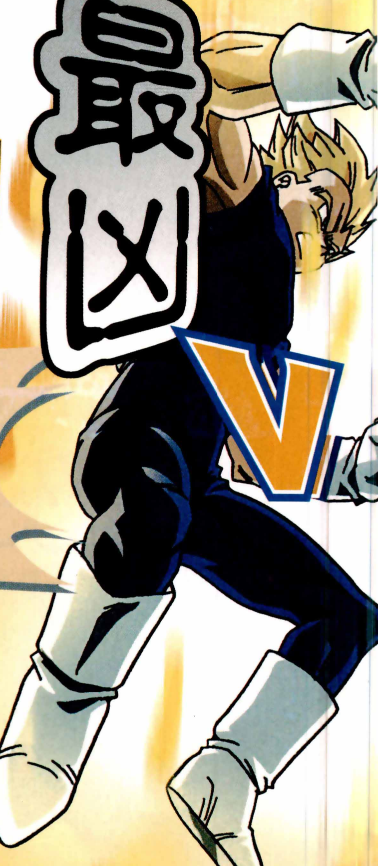
游戏的每个章节之间都会播放一段电视版中使用的动画预告，令奇异的龙珠世界更加精彩。龙珠FANS们不仅过足格斗瘾，也能大饱眼福。



插入开场动画，战斗更火爆。



最凶V



总力公开!! 4种热血模式

制作属于玩家自己的原创人物登场！

本作不仅能使用既定的角色参战，还可以通过叫做“SKILL”的东西创作出只属于你的个性人物。SKILL可以在STORY MODE和商店中得到，或者与朋友进行交换。如果你对孙悟空他们的表现不满意不妨就试试自己的原创角色吧。他们的实力同样令人侧目哦！

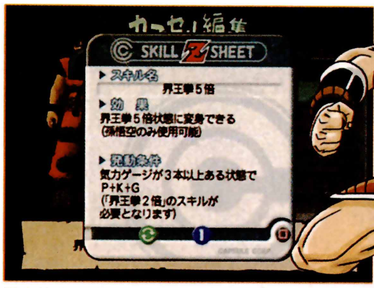


调整SKILL

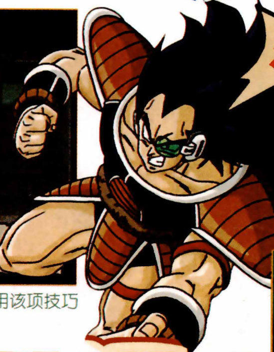
特技觉醒！



通过SKILL的组合，悟空的各项能力和必杀技都会发生巨大的变化。



悟空的特技之一是“5倍界王拳”，使用该项技巧可以在战斗中发挥出5倍的惊人力量。



波波的商店登场！

在波波先生的商店中可以买到SKILL，通过SKILL可以提升人物能力系、体术系、辅助系等各方面的数值，因此相当重要。



总是不离神仙左右的波波先生，卖东西的时候瞪着双眼谨防盗窃事件发生。



我将变得更强大

编集SKILL

战斗模式登场

Z战士和更加强大的敌人展开超激战!!

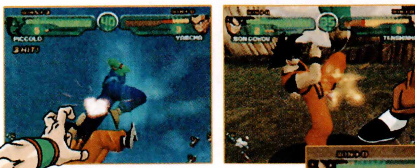


在STORY MODE中随时可能插入战斗。对战采用1对1方式，除了有时间限制外，基本上沿袭了一般格斗游戏的规则，当对手所剩的HP为0或时间结束时，HP较多的一方便获胜。激烈的战斗令故事情节更加充实，而且原作中的战斗场景也会登场。令人感动的一幕一幕即将再现，龙珠的世界从不会让人失望。



展开超魄力超速度的战斗！

展开对战





多姿多彩的画面

由于该作采用3D软件绘制，因此在战斗中可以使出旋转、接近等立体攻防招数。无论技巧、速度还是画面都让你爽到极点！龙珠世界无敌！

必杀技炸裂

龟派冲击波



必杀技忠实于原作，大家看了之后一定备感亲切。

魔贯光杀炮



用你的双手发动那强得不能再强的招数！

原创必杀技



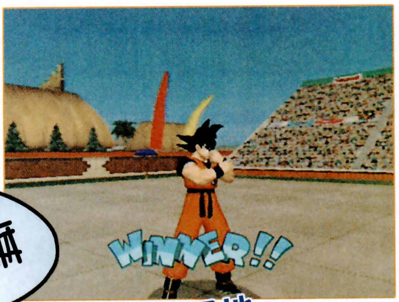
漫画中没有的原创特技也将让玩家乐此不疲

Z战士的大介绍!!

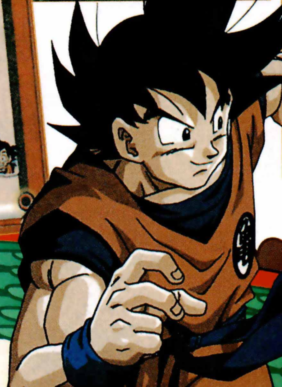
S最强 天下一武道会

决定世界最强者的残酷淘汰赛开幕

如大家所愿，游戏收录了决定世界第一强者的天下第一武道会。选择自己喜欢的角色参加大赛并夺得奖金是玩家的不二选择。到底是贝吉塔还是孙悟空……这些名字只叫起来就让人热血沸腾。







这就是对战表！



究竟谁才是最强者？可选择的角色还将随着情节的推进而不断增加。



比赛场地

大会使用了正方形的场地。与原著的规则一样，只要落到场地外就算输。战斗中的Z战士们要小心应付！

梦想之战

天下第一武道大会不仅实现了原作的战斗组合，还将有众多隐藏角色登场！真是令人期待啊。



夹层世界

AYA'S PART CASTING

在和迁绫篇中，主要描绘了拯救人类的潘多拉计划以及在无人的世界中发生的一系列事件。登场人物除了绫和主人公以外大多为此计划的参与者和生活在异次元世界的人。



东木育夫（乡田墓积）
实施潘多拉计划的主要负责人。他的行动善恶难辩……



三枝美也子（山本百合子）
在精神学方面颇有建树，该计划就建立在她的理论基础上。



三枝睦月（大谷育江）
美也子的妹妹，由于敬仰美貌与智慧兼备的姐姐而加入该计划。



和迁绫的母亲（荻森旬子）
简朴的中年女性。当绫的周围开始发生异变时死于事故。



矢野拓美（永岛由子）
潘多拉计划管理部门的员工。以顾问的身份在游戏中出现。



大将（千叶繁）
无人街的住户。和义子布塔一起狩猎住在街上的妖精。



布塔（盐屋浩三）
大将的义子，和大将一起狩猎妖精。喜欢吃精瘦的鸡肉。

和迁 绫篇／声优 桑岛法子

从某些方面来说我的性格和沉默寡言的绫也许真的有点相似，所以只要我一投入到工作中，就觉得自己仿佛不再是自己而完全变成了绫，当然也就完全感觉不到工作的辛苦。绫的世界是如此的寂寞和孤独，在无人世界中独自接受考验的她，正在期待着你的来临与拯救。



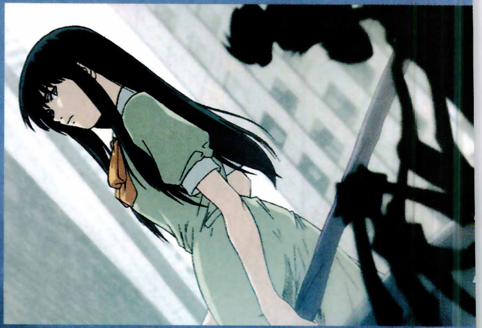
只有作为故事主人公的你才能拯救独自承受痛苦的绫，你的出现或许会改变这个女孩的一生，或许还会……



究竟是希望

空无一人的街道

异形之影



无人的街道，庞大的潘多拉计划，神秘的异常事件不断发生，这就是NEC IC公司令人一改AVG游戏印象的最新作品《夹层世界》。现在就由3个主要人物的声优带领我们走进这个世界吧。

DC	厂商：NEC	发售日：2002.3.7	
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——

自由奔放主义





爱玩，喜欢自言自语
还经常给别人添麻烦。
这个像小猫一样可爱的女孩
就是我们的主人公小玉。

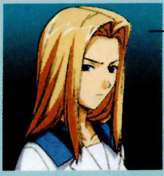
玉城麻衣子篇

声优／田村由加利

刚拿到剧本的时候我曾一度担心“不会有问题吧？”（笑）但在配音的过程中我逐渐开始对她的心情感同身受，所以现在，我为自己能够演绎这位如同风般自由开朗的女孩并把握好她每一个细微的内心变化而感到非常高兴。

AYA'S PART CASTING

麻衣子充分享受着与主人公和好朋友一起度过的每一天，与其他女主角不同，其内容与校园剧如出一辙。在3个故事中，麻衣子的故事是最轻松也是最快乐的可以让玩家充分体验到恋爱的乐趣。



藤之边遥
（东马由美）
麻衣子的好朋友，也是位优等生，一头金发，相当抢眼。



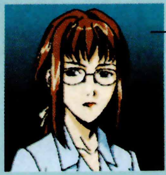
木村千佳
（西原久美子）
麻衣子的同学，也是遥的好朋友，是个待人亲切的女孩。



玉城雅夫
（？？？）
麻衣子的弟弟，虽然长得和麻衣子很像，可性格却截然不同。



玉城麻衣子的母亲
（？？？）
麻衣子的母亲，麻衣子的任性就是由她放任教育造成的。



奈奈海一惠
（沟上真纪子）
主人公和麻衣子的班主任，看起来虽然严肃其实很关心学生。



岩野尾治
（乡里大辅）
主人公和麻衣子的副班主任，是个温和善良的人。

还是灾难

Nightmare

妖精



丸藤泉美篇

声优／金月真美

在配音过程中，我们尽量忽略她孩子气的那一面，使她的感觉起来更像个大人，但一到了关键时刻她还是靠不住。总之，她老是和别人发生摩擦，是个脾气相当倔强的姑娘呢。

这次难以解释的台词虽然很多，
但我还是尽量自然的演绎出来了，
希望能使大家更容易融入到剧情中去
并感受故事情节为我们带来的乐趣。

IZUMI'S PART CASTING

只是一个普通上班族的泉美，因为无意中接触到潘多拉计划而发现了周围发生的异变。随着故事情节的发展，异常事件层出不穷，她开始逐渐注意到了神秘人物杉浦。



池田真澄
（米本千珠）
地下酒吧的侍者，对里社会知之甚多，和杉浦是同学。



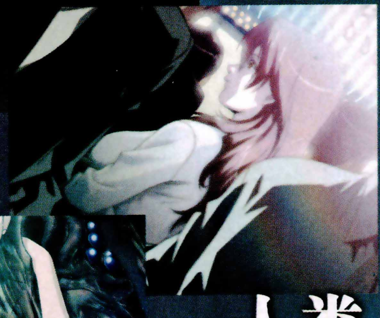
杉浦
（池水通洋）
知道无人街的存在，以解决道德及法律上存在的问题为己任。



高濑优辉
（山崎和佳奈）
泉美的同事，因为羡慕泉美的丰满，所以经常找泉美的麻烦。



峰岸熏子
（丰坞真千子）
泉美的先辈，虽然是大家闺秀但是从外表上一点也看不出来。





拯救人类计划



DC	厂商：PLAYMORE		发售日：未定
	类型：FTG	价格：未定	其他：——

Dreamcast

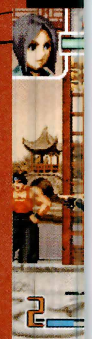
你熟悉的经典人物再次登场——

祭典，已确定

KOF'02 BE THE FIGHTER!

JAPAN TEAM FATAL FURY TEAM KOREA TEAM PSYCHO SOLDIER TEAM IKARI TEAM ART OF FIGHTING TEAM WOMAN FIGHTERS TEAM KOF'96 TEAM KOF'97 TEAM KOF'98 TEAM KOF'99 TEAM KOF 2000 TEAM KOF 2001 TEAM and more......





尽管DC版《KOF2001》才刚刚发售不久，《KOF2002》又将再度移植DC！KOF的热浪真是一波未平一波又起！本作回归到KOF98之前的经典30N3对战系统，绝对充满魅力。现在我们带给大家的就是关于今次出场人物的第一手最新资料！



传统的3on3组队系统 再次登场！

再次与熟悉的组队系统邂逅

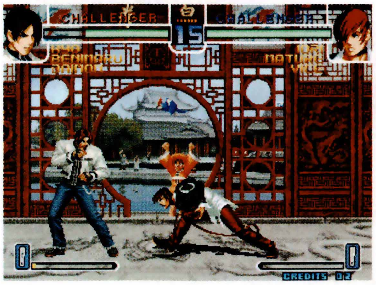


《THE KING OF FIGHTERS》（以下简称KOF）系列一直是我国玩家心目中的超级经典，近年来游戏的系统逐渐进化成共4个人组成队伍、参赛的角色数目和场地都可随意设定的形态。但是即将出现在大家面前的《KOF2002》却出乎意料的重新启用第一作《KOF94》传统的3对3战斗系统，再次地回归原点！让我们再次尽情燃烧格斗灵魂，投身到激烈的对战中去吧！！



图中的全新的出场选择画面可以隐藏人物出场顺序，游戏紧张感顿时加强。





第一个战斗注意事项就是本作追加的全新“MAX发动系统”。该系统可以分为“超级取消”和“隐藏MAX超杀发动”两类，详细内容请关注我们今后的续报！



马克西玛 薇璞

KOF'99队

K'

女性格斗家队

美丽 坂崎由莉 不知火舞

13支队伍39人——全世界的格斗强者大集结，战火再度点燃！！

参加本次大会的队伍都是由从本系列8部作品中所选出的人气角色组成的！为了和“祭典”之名相称，除了这里我们所介绍的队伍之外还有一堆神秘的隐藏角色！如今，以战斗为生的饥饿之狼再次向世界露出自己锋利的牙，它在渴求着鲜血！最终胜利的桂冠是属于哪支队伍呢！？







八神庵
KOF'96队
麦卓 薇丝

山崎龙二
KOF'97队
比利.卡恩 布鲁.玛丽

七迦社
KOF'99队
克里斯 夏尔米

温妮莎
KOF2000队
塞斯 雷蒙

K9999
KOF2001队
安赫尔 库拉

草雉京
日本队
二阶堂红丸 大门五郎

特瑞.伯格
恶狼传说队
安迪.伯格 东丈

莉安娜
怒队
拉尔夫 克拉克

麻宫雅典娜
超能力队
椎崇拳 镇元斋

金加藩
韩国队
陈可汉 蔡宝健

坂崎良
龙虎之拳队
罗伯特 坂崎琢磨

"JEHUTY"和"ANUBIS" 切开黑暗宇宙的双生OF

因操作爽快和爆烈场面而成为话题的ACT游戏《Z.O.E》发售至今已经2年了，其续篇《ANUBIS》终于即将面世……

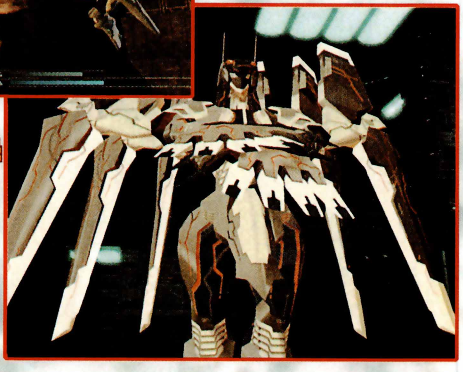
ANUBIS™
ZONE OF THE ENDERS

为了贯彻自己信念

《ANUBIS》已经决定于今年2月发售。虽然只看到几个公开的画面，但就已经使我们体会到《ANUBIS》的制作已经远远超越了前作，动作画面也大幅增加，相信各位FANS们应该已经急不可待了吧。而且不只动作部分，该作在动画剧情部分也投入了大力气，是这部作品进一步进化为"动画与游戏融合"的经典之作。那么，现在我们就以游戏人物和世界观为中心，带大家提前领略到《ANUBIS》的惊人魅力。

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2003.2.13
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——





◀▼因为是人型兵器，所以可以做到一些诸如扔、投等细微的动作。只有身为原军人的迪恩格才能将JEHUTY的能力充分发挥出来，而且也只有他才能够抗衡ANUBIS！玩家的操作水平也要尽量符合情节哦。

掌握着人类灭亡的关键的OF

JEHUTY

在木星轨道上的殖民地秘密开发的OF。2年前巴弗拉姆军一战中相当活跃的雷欧至今行踪不明。

JEHUTY

主人公

木星的卫星

卡力斯托矿山的工人

DINGO EGRET

迪恩格·因格利特

（CV：井上和彦）

操作LEV（载人作业机械人）的采冰工人，朋友们绝对信赖的好伙伴。身为工人的迪恩格有着超出常人的卓越力量，这种技术也为他面对巴弗拉姆提供了相当丰富的经验……

解读《ANUBIS》世界的关键字

这里解读关键字将带你全面了解《ANUBIS》，为你解释所有你想知道的谜题，即使是玩过前作的人也可以再度重温一下这个熟悉的世界。

阿玛尼

巴弗拉姆向世界展示其力量的新据点，全力以赴建造的军事要塞。只要完成了该要塞，就象征着巴弗拉姆军的独裁政权正式确立。这种设定是ZOE系列所独有的世界观，大家一定要注意适应。

安迪利亚

作为木星资源开采基地的殖民地，上面生活着大约10万人。2167年以后开始秘密开发OF，JEHUTY就是在这里诞生的。但是，为了开发新型OF和确保资源，现在被联合宇宙军占领。

艾达（ADA）

JEHUTY所搭载的拥有自我思考功能的战斗电脑的名字，也是作为第一个对应手动操纵兵器而开发的电脑，但是在雷欧遇到了命运中的少女后而产生了一些微妙的变化……

安达（ENDER）

意思是边境上的住民，这个词里包含着等级差别的意思。主要是指从地球到火星以外，住在从火星到木星圈的人类。前作的主人公雷欧就是一个安达。外星移民的概念在很多游戏中都有。



（原Z.O.E人物）

欧比泰尔.弗雷姆（Orbital Frame）

火星反地球势力巴弗拉姆为了展开活动而开发的巨大人型兵器的总称，逐渐转变成对地球的战斗专用机械人。其特征就是流线型的外形和突出的驾驶舱。做为势力一方，它们的力量不可低估。



▲JEHUTY所搭载的电脑艾达，拥有着超越史上所有OF的超高性能。

火卫二事件

巴弗拉姆为了强行夺取还在开发中的OF，袭击了联合宇宙军的相关将校。火卫二也被卷入了这场悲惨的战斗。最后，绝密的OF被公布于众，地球和火星间的紧张气氛也达到了前所未有的高度。

巴弗拉姆

由火星上的不满人士秘密结成的武力组织。在所有反地球组织中巴弗拉姆反地球的意识极强，而且开始利用武力强迫压制火星和地球。现在的指挥者是诺曼，所有的行动都是在他的命令下展开。

弗雷姆拉纳 Frame Runner

OF驾驶员的统称。因为和一般的兵器不同，OF的操作难度相当高，驾驶员也需要接受相应的训练。但是，2年前JEHUTY的操纵者雷欧在艾达的协助下，也可以灵活操纵JEHUTY。

美塔特罗恩

所有宇宙开发必不可少的矿石。从21世纪在木星的卫星卡力斯托发现矿山以来，对其特异性质的研究结果有了突飞猛进的发展。该矿石被使用在各个领域，但主要是作为OF的动力源和破损部分的修理器材而使用。也正因为JEHUTY使用了大量的美塔特罗恩，所以见到对美塔特罗恩有着高度感知力的迪恩格也是命中注定的。

2个驾驶员展开了激战！

从《Z.O.E》到《ANUBIS》

前作的结局中雷欧乘坐的JEHUTY和ANUBIS展开了生死之战，故事的最终以JEHUTY的被毁和雷欧的失踪告终。在那之后又过了2年，其间火卡力斯托星和地球几乎被巴弗拉姆破坏殆尽，巴弗拉姆独裁统治的实现也只是时间的问题了。就在这时，木星的卫星卡力斯托上的采掘作业的LEV作业员迪恩格，因为在开采时感应到了强力的美塔特罗恩，发现了一个沉睡的OF机，这就是传说的OF—JEHUTY！2年前被ANUBIS毁坏的JEHUTY从沉睡中醒来了，并且再度与ANUBIS和其驾驶员诺曼展开了对决。究竟谁才是最终的胜利者！？这场决定人类存亡的战斗马上就将展开！请玩家继续解读！





注定的2个宿敌间迸射出战斗的火花

▲▶迪恩格为什么会辞去军人的职务隐居在边境星球火星，又为什么会和以前的上司诺曼战斗，这一切现在还是个谜。

巴弗拉姆军（火星）



史上最强的OF ANUBIS

诺曼专用的OF，在前作中也曾登场。由于和JEHUTY是同时被开发出来的，所以也被称作双子机。

火星的军事政权 巴弗拉姆指挥官

诺曼

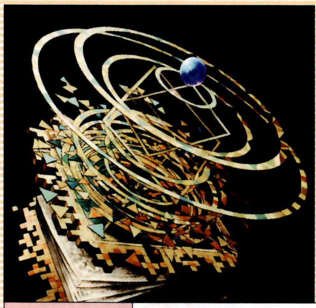
（CV：小杉十郎太）

火星军事政权巴弗拉姆的指挥官，也是巴弗拉姆的火星建设和军事要塞阿玛尼建设计划的总指挥。他操纵的究极OF—ANUBIS的性能甚至凌驾于JEHUTY之上，曾经是迪恩格的上司。

ANUBIS



无双报道



全新的

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE™

最终幻想战略版ADVANCE

随着本作发售日的逐渐接近，《FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE》（以下简称《FFT-A》）的世界也逐渐明朗！这次，我们展现给大家的就是新角色、新职业和技能系统的资料。由负责人松野先生带给你的焦点情报也不容错过！！

NEW CHARACTER 马修的弟弟

德奈特.拉蒂尤

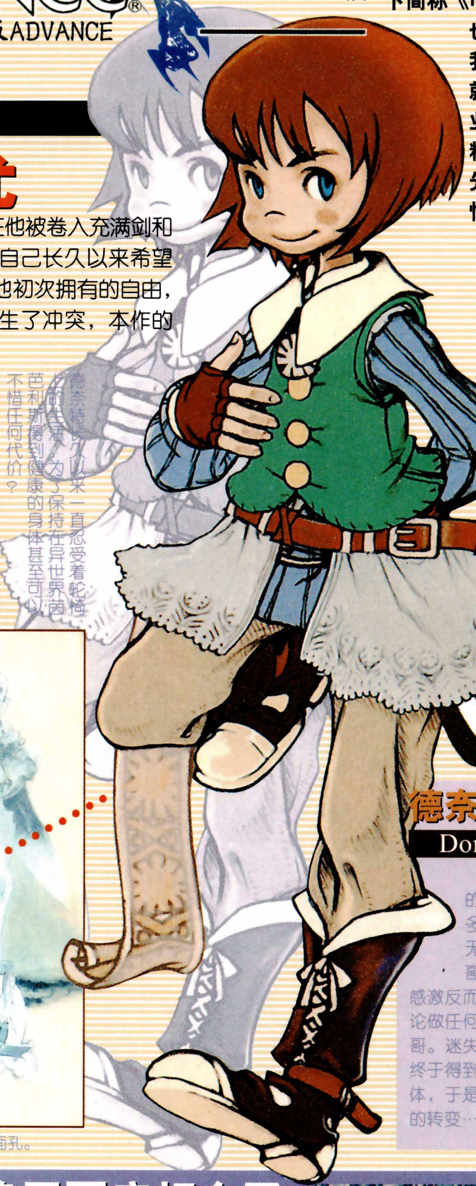
马修的弟弟是个体弱多病的少年。在他被卷入充满剑和魔法的神奇异世界茵芭利斯后，实现了自己长久以来希望拥有一个健康的身体的心愿。为了保护他初次拥有的自由，而开始和希望回到原来的世界的哥哥发生了冲突，本作的故事就从此展开了……



德奈特长久以来一直忍受着轮椅上的生活，为了保持在异世界茵芭利斯得到健康的身体甚至可以不惜任何代价？

GBA	厂商：SQUARE	发售日：2003.2.14	
	类型：S·RPG	价格：5800日元	其他：——

在异世界终于获得自由的少年



德奈特.拉蒂尤

Doned Radiuju

故事的主人公马修的弟弟。生下来就体弱多病，就算想出去玩也无法自由的走动。对于哥哥马修的关心不但不感激反而从心底厌恶，而且无论做任何事情都不愿意输给哥哥。迷失在异世界茵芭利斯后终于得到了渴望已久的健康身体，于是精神上发生了本质上的转变……

轮椅上的少年是马修的弟弟！

和马修穿着相同制服的轮椅少年马修的弟弟，而且他也是掌握整个故事的关键的重要人物，可以说是第二个主角。



在现实世界中身体虚弱的德奈特，在异世界中终于实现了梦想得到了健康的身体。



和哥哥极为相似的德奈特有着一张女孩子般的面孔。

CHECK 1 迷失于异世界的德奈特和马修终于再度相会了！

迷失在异世界茵芭利斯的兄弟俩命运的重逢！在这令人感动的一幕中，不知为何总是让人隐约感到一丝不安……。德奈特以健康的身体出现在马修面前，并且扬言要拿哥哥的首级去换取赏金。和成为“理想世界”的王子的缪特相同，把希望回到现实世界的马修当作绊脚石。兄弟之间的冲突难道真的不可避免了吗？



德奈特和马修他们正在看将完全改变世界的神秘之书。



现实世界摇身一变成为了异世界。这两个人也在这未知的世界中再次重逢。



面对哥哥马修，德奈特毫不低头。这是否就是争端的开始呢？



马修对弟弟的改变感到万分困惑，究竟他能否说服弟弟呢？

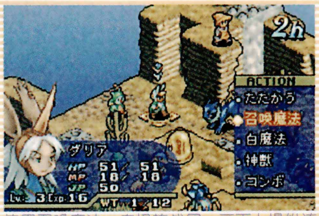


对峙的兄弟俩。得到健康的德奈特为自己能够在异世界茵芭利斯自由的冒险而欣喜万分。究竟他会如何对待希望茵芭利斯恢复原状的马修呢？让我们期待故事的发展吧！

角色和FF传统的3只召唤兽业已迫近！

召唤兽的存在明朗化！

被称作FF的灵魂–召唤兽大公开！这次我们就为各位FANS公开服装全面更新的伊夫利特、西瓦和拉穆这3个召唤兽的资料！本作只有召唤士才能使用魔法呼唤出召唤兽。能够操纵火炎和雷等，拥有强大破坏力的召唤兽在万众瞩目下华丽登场！各位玩家是不是很期待呢？



使用召唤魔法一击扭转战局！画面上操纵该召唤兽的是维拉族的召唤士！

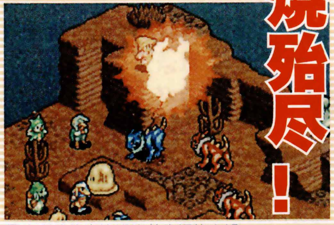

拉穆手中的魔杖放出了光芒！制裁之雷将要降临！

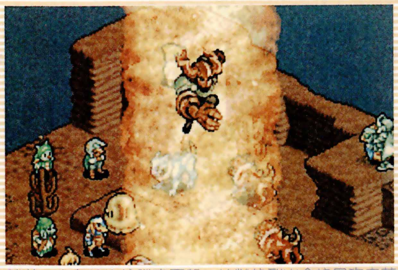

数道雷电由空中飞舞而降，将敌人一举消灭！



制裁之雷从天而降！


炎之魔人伊夫利特登场！在重叠的层层幻影中逐渐显露出他的身影。


伊夫利特的身体燃烧着赤红的火焰，地狱之火照亮了战场！


随着一声轰鸣火柱腾空而起！地狱的烈火会烧尽攻击范围内的敌人，给予对方沉重的打击。



地狱之火将一切燃烧殆尽！

伊夫利特
IFRIT

拥有炎之力的召唤兽。外形犹如神话中的米诺托（希腊神话中的牛头人身怪）一般令人生畏，巨大的角令人印象深刻。他的火焰可以给予范围内的敌人以打击，比较像是强力的火焰黑魔法。


雷之力大爆发！这个招数可以给予攻击范围内的敌人相当大的损害。

拉穆
RAMUH

拥有雷之力的召唤兽，外形上是个老人。可能因为铠甲的原因，给人的感觉比起FF系列中的形象似乎年轻了些。在他的攻击范围内，可以用雷给予敌人打击，可以说是雷电黑魔法的强化版。

西瓦
SHIVA

拥有冰之力的召唤兽。以女性的姿态出现，剑、盾和身上的外衣全部由冰制成。只要她一出现，所有攻击范围内的敌人都面临着冰之攻击。黑魔法暴风雪的威力也无法和其媲美。


大气中的水分渐渐集结，转换成冰之力！


随着冰之剑的舞动，积蓄的力量获得了解放！


敌人被暴风雪的冰之结晶所包围！



死亡的冰雪之微笑！



CHECK 2 神兽和召唤兽的区别？



神兽的存在对异世界茵芭利斯来说不可或缺，和整个故事有着千丝万缕的联系。

上次我们介绍的神兽和召唤兽虽然相似却并不一样。和只要拥有魔法的召唤士即可唤出的召唤兽相对，神兽只会为了某些特定的种族而现身，而且其惊人的威力可以波及到整个战场上的敌人。还有，神兽对故事的发展也起着至关重要的作用。

NEW GAME 编辑点评

NEW GAME REVIEW

电软游戏四人鉴定团

12月31日～1月16日

评论人



PERFECT

新型折叠式GBA问世，而便携XBOX的传闻也在业界兴风作浪！尽管新主机令人关注，但年末的大作才是与玩家最息息相关的东西。尽管主机性能如何，只要有自己喜欢的游戏就全部OK！索尼的PS2也是因此成功，那么在未来我们喜欢的游戏会出现在哪台游戏机上呢？请留意电软报道！



天师

发烧的滋味还真不好受，大家注意保暖。一段时间以来没怎么练游戏，天语在读者心中成了不理解、不热爱游戏的假行家。为了改善这种情况，等3月份VF4EVO和GGD出来之后，根据其质素好坏天语将决定是否戒掉网络，好好钻研并享受游戏。可话说回来，那些不值一玩的垃圾玩意当然也不会多看一眼。



星尘大海

经过圣诞各游戏厂商大作的狂轰滥炸，春节前后游戏市场显出了相对的安静平淡，相信厂家也知道卖了这么多游戏还是需要玩家们去消化的吧（笑），不过话说回来年末的游戏中经得起时间考验的真不多，越来越像麦当劳和肯德基食品快变成趋势了，期待三月的《第二次α》。



MASCAR

新的一年到来，游戏似乎也进入了淡季。不过在截稿时了解到，自己喜欢的几款大作都取得了不俗的销量。《胜利十一人6最终版》达到50万，《宿命传说2》突破80万，《马里奥聚会4》慢慢地也上到了70万，连反响一般的《无尽的沙加》也卖出了35万份，看来只有年末才是各大游戏厂商真正发财的时候。

哈利波特中文版

发售日：2002年12月



机种：XBOX
厂商：EA
类型：ARPG
媒体：DVD

XBOX在港台上市后陆续发售了中文游戏，本作也是其中一款，挟电影的无敌大潮风涌而来，绝对是哈里波特迷不可不玩的游戏。

PERFECT： 仅凭“全中文”这一点，这款哈利波特就应该能让中国玩家感到欣慰。游戏发色艳丽，画面确实好！与以往的EA游戏相比，上手显得更容易，光源也非常突出。与电影基本同步推出，占尽天时！游戏难度一般，流程不长。中国的XB玩家应该考虑购买。

天师： EA的很多游戏都紧盯电影，然后再改编，这次XBOX版的画面非常强，不得不承认，EA通过体育和电影发了大财，确实是北美老大。天语已经下载了DVDRIP的哈利波特1，本月24日也就是大家看到本期时，特级影院2代观看大决定！理解剧情后再玩较好。

星尘大海： 又是一款跟着电影走的游戏，虽然星尘历来极讨厌这样的游戏，不过星尘却极喜欢《哈利波特》的电影，加之居然是中文版，最要命的是现在编辑部里流行电影风，所以在歪风邪气的淫威下只有屈服了，该游戏据说会成为大陆版PS2主机的首发软件哦。

MASCAR： 对于《哈利波特》这部作品，本人对电影就没啥兴趣，对游戏更是非常不感冒，玩了一下后觉得这部作品纯粹是商业化的产物。人物的动作比较生硬，视点也不是很好。只是游戏情节还算说得过去，不过也是照搬电影情节的产物。反正偶是不想玩，别看它是中文。

零ZERO

发售日：2003年2月6日



机种：XBOX
厂商：TEMCO
类型：AVG
媒体：DVD

堪称游戏史上留名的恐怖游戏，这次转战最高硬件，无论在画面还是在音响的表现上都无懈可击，尤其是环绕音效的运用更是出色。

PERFECT： 东方鬼故事竟然移植到了老美的游戏主机上！X版“零”增加了隐藏服装、隐藏鬼怪、原创结局和极富挑战性的FATAL模式。由于对应5.1声道，鬼的刻画尤其真实，如果玩家具备完整的多声道环绕音响，甚至可以从声音上判断出鬼的方位。

天师： XBOX游戏主要面向的市场还是北美，因此在难度上绝对要大于日版。零是一款超恐怖的AVG，情节上与PS2版无大异，但还是调整了很多要素。一直是PS2弱项的光源处理、5.1声道、高解逐行输出，到了XBOX上也一律被强化，玩家必买之作，不敢玩就算了。

星尘大海： TECMO的美女加恐怖游戏确实表现不凡，就个人而言这是星尘这几年来接触的最恐怖游戏之一了，虽然XBOX版比起PS2版来没有什么大的改进，原以为画面会大幅POWER UP的，不想移植到XBOX上后只不过是解析度高了一点点及对应杜比5.1声道。

MASCAR： 据说比前作增加了一些新要素，而且还有专属的结局，但是MASCAR对本作就是看不懂、听不懂，所以自然也是玩不懂了。这是本人在本月里最头疼的一款游戏，本人不是很喜欢这种风格的游戏，再加上这部作品的素质本来就不算太高，所以得到低分也是在意料之中的。

007夜火

发售日：2003年1月30日



机种：PS2
厂商：EA
类型：FPS
媒体：DVD

007电影的风行也成就了游戏的成功，EA近年来也是频频制作最新的邦德游戏，并且一直维持着当初N64上的传统，是近期PS2玩家不可错过的。

PERFECT： 詹姆斯·邦德以俊朗外表在PS2上显身！聆听着熟悉的007式的音乐和开场动画进入游戏的感动之情难以言表。虽然故事背景与007电影扯不上任何关系，但是各种007式道具装备和007电影中峰回路转的故事情节在游戏中重现。游戏涵括射击、竞速等多种类型。难度偏低。

天师： 最近看了电影《007择日而亡》，毫无悬念，片子中的詹士邦总是有惊而无险，剧情还总是去成就他。但在游戏中怕是没有这么好的事儿了吧？虽然是FPS游戏，但也有较强的解谜要素，道具也特别多，更增设飙车场面。情节很不连贯，只是借邦德之名而已。

星尘大海： 又是一部跟在电影后面的游戏，再讨厌之，虽然星尘最喜欢的电影系列之一就是007了，作为全机种制霸的007游戏系列作品，素质确实比起过去有所提高，而且呈现了更全面的电影表现方式，每段过场CG都将火爆的电影场面再现，看来只有推荐给007系列的电影兼游戏迷了。

MASCAR： 别看名字是007，但是本作和电影没有什么直接联系。游戏里综合了动作、射击、赛车等多种游戏要素，游戏中出现的道具非常丰富，各种枪械使用起来的感觉很爽，主要的缺点是画面质量不高，而且音乐也较为单调，玩的时间较长的话会有头晕的现象。

36-40 强烈推荐　30-35 值得一试　1-29 素质一般

2002年12月26日

王国之心FM



机种：PS2
厂商：SQUARE
类型：ARPG
媒体：DVD

附送了“FFX-2”的最新影像，真是想不多卖都难。况且游戏本身也是魅力无限，加入了萨菲罗斯的FH一发售就登上了销量榜的高位，应当！

FF史上最酷的BOSS在游戏中登场！隐藏BOSS和隐藏CG结局的加盟造就了3天销量17万份的冷饭游戏。虽然游戏角色和内容比较低龄，但是其中隐藏要素并不简单，收集的难度相当大。索拉的英语配音很顺耳，也很亲切。史克威尔在RPG方面的实力可圈可点。

这种游戏天语是不会去玩的，因为这属于典型的“为卖而制作”，而不是制作人自己中意的游戏。很简单很通俗的故事，把老游戏的角色搬出来进行牵强地排列组合。复杂的道具，怪异的表情，使人感到恐怖。更添加多种游戏方式，演变为一锅大杂烩。

SQUARE和迪斯尼联袂推出的ARPG大作《王国之心》的最终混合版，虽然明知绝对是赶在圣诞节前发卖的骗钱之作，可是为了那一段克劳德和萨菲罗斯斗技场对决，我想还是会有一堆人会去入手该款游戏的，毕竟SQUARE人物的究极人气不是说着玩儿的。

作为本月为数不多的大作之一，《王国之心FM》还是有很多的新要素。玩过前作的朋友不要以为是简单的美版移植。大量新道具、新敌人再加上重新调整的超高难度，这些足以让人再重温一下了，不过这终归不是一款原创新作，所以给个8分就已经是很高了。

2003年1月1日

KOF EX2



机种：GBA
厂商：PLAYMORE
类型：FTG
媒体：卡带

忘记前作漏洞百出的BUG吧！这次再战掌机可是表现不俗，画面继承2000，人物的动作一样不少，援互保留，丝毫不拖慢，KOF迷满足了。

增加了语音的GBA版拳皇彻底改变了我对掌机格斗王的拙劣印象！听着GBA中发出八神的放荡狂笑让人莫名惊喜！流畅度比前作有所提高，BUG也明显减少。连续技基本忠实于原作，在手掌机上发动霸道的连击也颇具观赏性，只是觉得GBA的十字键太小了！

喜欢格斗游戏类型、还得是掌机的玩家、再加上对SNK的深情厚谊，那您就不妨试试看了。虽然加入了角色语音，但以GBA的机能做一些语音也实属应该应分。拳皇游戏十年一块基板，委实难能可贵，却不该在在GBA上敛财。不如学学卡普空，淡出去圆满算了。

格斗之王系列在GBA上推出的最新作，比起前作的不成熟和超级BUG全集来，本作可谓进化良多，最让星尘这个格斗迷感到震撼的是游戏中那海量的语音，再想想某号称超强的XXZERO3中各角色那哼哼哈哈的声音，只有发出一句话来：格斗之王不死。

平心而论，这次的作品比起前作有了很大的进步。和上次的以《KOF99》为蓝本一样，本作是以《KOF2000》为基础移植的，画面虽然没有太明显的加强，但是似乎流畅度比以前好了许多。这次的提高主要体现在操作手感上，以前KOF那爽快的连续技又回来了。

2002年12月6日

洛克人EXE3



机种：GBA
厂商：CAPCOM
类型：RPG
媒体：卡带

CAPCOM近两年在掌机上人气最旺的作品，每每销量都突破50万本，自然有其魅力所在。值得注意的是GC也发售在即，EXE迷留意。

虽然给了8分，但是本人对洛克人RPG一直提不起兴趣。因为总觉得游戏背景单调，故事情节也过于老套。不过在FANS们眼里，3代绝对是集大成的一作，系统更加完善，芯片道具的种类也更丰富，在GBA的RPG游戏中，洛克人RPG3属中上的作品。值得一玩。

卡普空的定式RPG游戏，前两作的销量都在40万以上，3代的推出，给了系列玩家一个更大的惊喜。EXE把MEGAMAN的故事给彻底刷新并进化，拥有绝佳的系统，道具丰富，值得一玩。因为GBA上并没有什么出色的RPG游戏，实践证明洛克人EXE是真正的大作。

CAPCOM在任氏超强掌机上发卖的洛克人系列第三作，画面虽然比起前作没有很大的提高，可是就冲着“洛克人”这块金字招牌，销量是一定不在话下的，最主要的几个系统要素得以继承，各种武器和能力都有增强，属于经玩型的游戏啊。

《洛克人EXE》系列的前两作MASCAR都玩过一点，并没有发现这个系列的可玩之处，不过这次的故事性大大加强，丰富的系统也是很吸引人的地方之一。感觉这次明显好玩了许多，这一点从销量上很明显地反映了出来，到截稿时，已经突破了35万。

不明

忍SHINOBI



机种：GBA
厂商：SEGA
类型：ACT
媒体：卡带

很遗憾没有复刻MD版的“超级忍2”，如今的这款SHINOBI完全没有了流畅华丽的动作，以及出众丰满的操作，典型的美国货。

继PS2版之后，扶桑忍术又在GBA上兴风作浪！游戏设计得很中庸，画面和操作设定都稀松平常，无甚新意。操作感不敢恭维，缺乏流畅。笔者认为，世嘉与其重新为掌机开发忍者游戏，倒不如把原先MD上的《超级忍2》完完全全地移植给GBA。

按GBA的机能来推算，移植MD版的“超级忍2”应该没有什么问题。可是却做了这么一个全无新意、画面单调、操作恶劣的游戏。该移植时不移植，不该移植时就乱移植！不把名作续篇制作给PS2，却给PS2移植很多MD游戏；不给GBA移植MD名作，却做出这么一个玩意。

居然在掌机上见到了经典ACT《忍》的最新作，虽然在GBA上动作游戏多如牛毛，但SEGA的ACT品质还是可以称道的，不过如今赶在GBA的XX城系列之后再来看这款游戏，推荐给那些SEGA迷和ACT狂们。最后呼吁GBA的杀阵版忍出现。

本来希望这是以前MD版的移植作，结果成了一部原创作品。游戏的场景还是非常丰富的，但是玩起来的感觉就不行了。感觉画面上几乎没有什么敌人，难度自然也无从谈起了，过于繁杂的故事剧情交待大大减弱了爽快的动作感，本人还是喜欢以前那个纯动作版的《忍》。

2002年12月13日

陆行鸟



机种：GBA
厂商：SQUARE
类型：TAB
媒体：卡带

SQUARE加盟GBA后推出的第一款作品，移植自当初在PS上推出的陆行鸟合集。GBA表现不俗，完全再现了原作的魅力，是近来TAB类的首选。

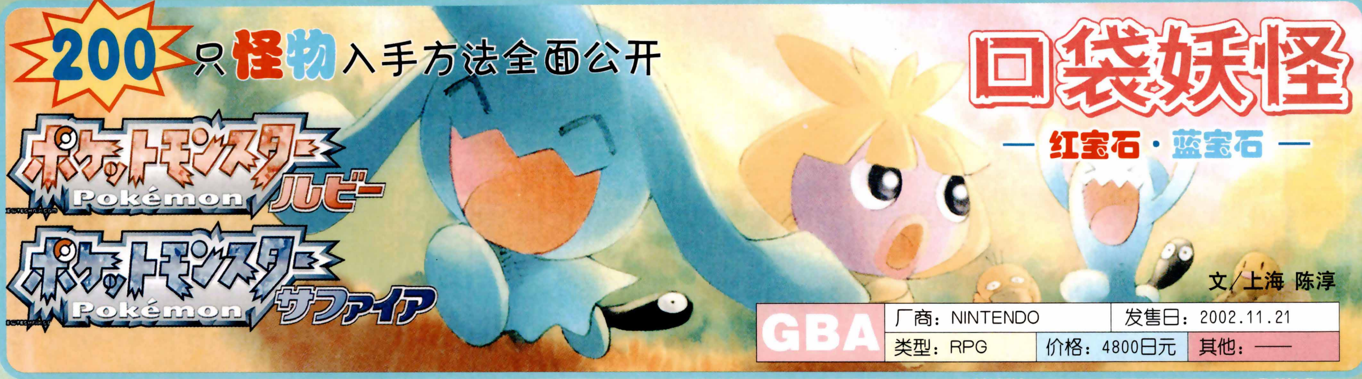
曾经在PS上的陆行鸟版大富翁近乎完美地移植GBA。由于支持4人连线对战，互相陷害的乐趣是难以言表。与年末其他“洪水猛兽”一般的大作相比，简单小巧的陆行鸟倒不失为一道开胃的快餐。画面颜色艳丽，上手容易，老少皆宜，FF中的道具和明星汇聚一堂。

很难想像，把陆行鸟这种RPG辅助角色给搬出来重新制作成一款AVG游戏。让人感到游戏业确实到了大洗牌的时候了。不过这种角色倒是适合制作PUZ走格儿游戏，天语一向给GBA的PUZ打高分，因为适合掌机嘛，好容易有点时间，拿这个解闷儿最好不过了。

游戏名厂SQUARE重投任氏怀抱的第一作，十分具有纪念意义，抛开多年来两家公司的恩怨纠葛不谈，游戏本身确实有其可圈可点之处，以SQUARE经典宠物路行鸟为主角的游戏确实讨好了一堆女性玩家，而且轻松气氛下的桌面游戏更是许多低龄玩家购入游戏的首选。

这是本月里MASCAR惟一感兴趣的游戏，以前在PS上就和朋友玩得不亦乐乎。这次近乎完美地移植到了GBA上，而且有很多新要素加入。现在偶玩游戏的时间越来越少，但是这款游戏可以让偶随时随地玩，真是太好了。惟一的缺陷就是由于种种众所周知的原因。

36-40 强烈推荐　30-35 值得一试　1-29 素质一般



200只怪物入手方法全面公开

回袋妖怪

—红宝石·蓝宝石—

文/上海 陈淳

GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2002.11.21
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

200只怪物补完计划

编号	名 字	得到方法
001	キモリ	一开始入手
002	ヅエプトル	001 在LV16进化得到
003	ヅエカイン	002 在LV36进化得到
004	アチセモ	一开始入手
005	ワカツセモ	004在LV16进化得到
006	バツセーモ	005在LV36进化得到
007	ミズゴロウ	一开始入手
008	スマクロー	007在LV16进化得到
009	ラグラーヅ	008在LV36进化得到
010	ボテエナ	101、102、103号公路
011	グラエナ	010在18级时进化得到
012	ツグザグマ	随处可见
013	マツスゲエ	012在LV20进化得到
014	ケムツリ	101、102、104公路
015	カラサリス	トウカのモワ
016	アゲハソト	015LV10进化得到
017	マエルド	同015一样
018	ドクケィル	017LV10进化得到
019	ハスボー	102或114公路捕捉（蓝宝石）
020	ハスフルロ	019LV进化得到或在114公路抓
021	ルンバツバ	020使用水之石（みずのいし）
022	タネボ对	102、114公路抓（红宝石）
023	コノハナ	022LVF14进化得到
024	ダーテング	对023使用树之石（リーくのいし）
025	スバメ	104、115、116公路和トウカのもり捕捉
026	オオスバメ	025LV22进化得到或在115公路捕捉
027	キカモメ	海上和草地中可遇到
028	バリツバ	一027LV25进化得到或在海上和草地中遇见
029	ラルトス	在102公路草地里
030	キルリア	029LV20进化得到
031	セーナィト	030LV30进化得到
032	アメタマ	在许多地方可遇到但要在晚上（几率不高）
033	アメモース	032LV22进化得到
034	キノガツサ	トウカのもり草地里捕捉
035	キノガツサ	034在23级进化得到
036	ナマケロ	トウカのもり草地里捕捉（用软树才能进去的那块）几率不高
037	カルキモノ	036LV18进化得到
038	ケツキング	037LV36进化得到
039	ケーツィ	在ムロタウン城旁的山洞（ しのどそく）里抓
040	ユンゲラー	039LV16进化得到
041	フーディン	040通信得到
042	ツチニン	116公里上捕捉
043	チッカニン	042LV20进化得到
044	ヌゲニン	042进化成043时会得到，具体：042进化为043时队伍中留一个空位就会得到
045	ゴニョニョ	チマンビォンロド中抓或116公路和カナツタドンネル中捉
046	ドゴーム	045LV20进化得到，或在霸王之路捉（チロンビォンロード）
047	バクォング	046LV40进化得到
048	マクノツタ	いしのどらく 里杯或是霸王之路
049	ハリテセマ	048LV24进化得到或是霸王之路
050	トサキリト	很多地方可以钓到
051	アズマオウ	050LV33进化得到或在狩猎区钓到
052	コィキンゲ	太多了，如ルネ市海中
053	ギセラドス	052LV20进化ルネ市的海中
054	ルリリ	用母的055、056带着うしれのれ う孵化得到
055	マリル	很多……
056	マリルリ	055LV18进化得到
057	イツツブラ	很多地方或用碎石技能
058	ゴローン	057LV25进化得到
059	ゴローニセ	058通信得到
060	ノズバス	106公路上 しのどらく 里杯，用碎石在里面
061	エネコ	116公路抓
062	エネエロロ	对061用月之石（つをの し）
063	ズバツト多	大多山洞可遇见
064	ゴルバツト	063LV22进化得到，或在山洞中遇见
065	クロバツト	064亲密度高后进化（注：多出来战斗，多用药可提高亲密度）
066	メノクラゲ	只要有海就有它
067	トククラグ	066LV30进化得到或在破船中钩到（有水的房间）
068	セミラミ	しのどうく 、そらのはしら、ルネ市，霸王三路四个河抓到（另有蓝宝石）
069	クチート	同上但另有红宝石有
070	ココドラ	いしのどらく 或霸王之路中抓
071	コドラ	070LV32进化得到或在霸王之路
072	ボスゴドラ	071LV42进化得到
073	ワコリキー	112公路上抓或在112公路上的テゴボコさんどう草地抓
074	ゴーリキー	073LV28进化得到
075	カィリキー	074通信得到
076	アサナン	112公路上的おくりびやま菖 有雾的那块或在霸王之路
077	チャーしム	076LV37进化而成或在霸王之路
078	ラクラん	110、118公路抓
079	ライボルト	078LV26进化得到或在118公路抓
080	ブラスル	110公路抓
081	マィナン	同上
082	コイル	110公路水上的ニューキンセツ里抓
083	しアコィル	082LV30进化得到或同上（几率不高）
084	ビリリダマ	同82
085	マルマィン	用82或84LV30进化得到，岩浆团（水团）在ミナモ基地里
086	バルビート	117公路草地
087	イルツーガ	同上
088	ナンツケサ	狩猎区或在117、119、123等公路有抓
089	クサィハナ	088LV21进化得到或在121、123狩猎区捕捉
090	ラフレツア	对089使用树之石（リーフのいし）
091	キしィハナ	对089使用太阳之石（たいようぃし）
092	ドードー	狩猎区捕捉
093	ドードリォ	092LV31进化得到或在狩猎区抓，用加速自行车冲上坡后的草地。

编号	名 字	得到方法
094	ロゼリア	117公路草地里抓
095	ゴクリン	110公路草地里抓
096	マルノーム	095LV26进化得到
097	キバニア	118公路湖里钓到
098	サメハダー	海上有钓（用高级钓鱼竿）
099	ホエルコ	在大多水陆上钓得
100	ホエルオー	099LV40进化得到或在129水陆钓（高级钓竿）
101	ドンメル	112公路上抓或在112公路上的テコボコさんぅ的草地里抓
102	バクーダ	101LV33进化得到
103	マグォカルゴ	102公路上的はのすのぬけみち洞抓
104	マグカルゴ	103LV38进化得到
105	コータス	同103
106	バトバター	同103
107	バトバトン	106LV38进化得到
108	ドガース	同103
109	マタドガス	108LV35进化得到
110	バネブー	112公路上的デコォコさんどぅ草地里抓
111	フンピッゲ	110LV32进化得到
112	サンド	111公路沙漠或113公路草地
113	サンドバン	112LV22进化得到
114	バッチール	113公路草地里抓
115	エアームド	113公路草地里抓几率很低
116	ナックラー	111公路草地，或在沙漠中捕捉
117	ビブラーバ	116LV35进化而成
118	フライゴン	117LV45进化得到
119	サボネア	111公路沙漠中捕捉
120	ノクタス	119LV32进化得到
121	チルツト	114、115公路抓
122	チルタルス	121LV35进化得到或在31公路抓（そらのはしら）
123	ザングース	114公路红宝石
124	ハブネーク	114公路蓝宝石
125	ルナトン	115公路的洞窟抓蓝宝石
126	ソルロック	同125红宝石
127	ドジョッチ	115公路洞窟钓或111、114、120钓
128	サマズッチ	127LV30进化得到或115公路洞窟和冠军之路钓
129	ヘイガニ	102或117钓
130	ジザリガー	129LV30进化得到
131	カジローン	111公路沙漠抓
132	ネンドール	131LV36进化得到或在131公路抓（そらのはら）
133	リリーラ	沙漠中的两块化石中的一块孵化而成（フこの化石）交给カナズミティ镇（左上角一幢2楼）的人
134	エレイドル	133LV40进化得到
135	アノアス	同133一样，不同的是牙の化石
136	アーマルド	135LV40进化得到
137	ププリン	两只138生下来的蛋孵化
138	プリン	115公路乘浪到最上面的一块陆地草里抓
139	プクリン	对138用月之石进化得到
140	ヒンバス	119公路瀑布下钓（中级鱼杆）几率不高很低……
141	ミロカロス	140美丽度满后进化得到
142	ボワルン	完成解救119公路大楼里博士的事件得到
143	ヒトデマン	在ミナモシティ附近钓
144	スターミー	对143使用水之石
145	カクレォン	方法很多……
146	カゲボウズ	121、123道路，或おしりびやま里抓
147	ジェベッタ	146LV37进化得到或在13道路洞窟抓（蓝）
148	ヨマワル	122水路的すしりびゃま抓蓝宝石，121、123公路与同上红宝石
149	サマヨール	148LV37进化得到或在131公路洞窟抓（红）
150	トロピウス	119公路抓
151	チリーン	122公路上的すくりびゃま抓有雾的那块（低率）
152	アフンル	120草地抓
153	ロコン	同151
154	キエウエン	对153使用突之石（げのすのぃし）
155	ピチエー	两只156生下蛋孵出

编号	名 字	得到方法
156	ピカチエゥ	155进化（亲密度高）或狩猎区抓门口的一块草地(低率)
157	ライチエゥ	对156使用雷之石
158	コダック	狩猎区湖泊里抓
159	ゴルダック	158LV33进化得到或同上
160	シーナノ	フェンタゥン镇温泉旁的人给
161	リーナンス	160LV15进化或在狩猎区抓
162	ネイライ	狩猎区
163	ネイライォ	同上或162LV25进化
164	キリンリキ	同162
165	ゴマリゥ	使用特技自行车跳过狩猎区障碍的草民抓
166	ドンファン	165LV25进化
167	カイロス	狩猎区用跑车冲上去的那块草地
168	ハラクロス	同165
169	サイホーン	同167
170	サイドン	169LV42进化
171	エキワラシ	地图右上角，トクサネシライ镇上方的ぁさめのはぅぁな同抓，那块滑冰的地方，只有涨潮才能进去我在PM4.15能进去
172	オニゴーリ	171LV42进化得到
173	タマザラツ	地图右上角トヮサネツライ镇上方的ぁさめのはぅぁな洞抓
174	トドグラー	173LV32进化得到
175	トドゼルガ	174LV44母化
176	パールル	124、125、126深海草伍里
177	ハンテール	176装备しんかぃのキバ后通信进化
178	サクラビス	176装备しんかぃのウロコ……
179	ジーランス	同177几率不高
180	サニーコ	キナキタウン镇用91号美丽花交换得到或使用高级钓杆在129公路钓（低率）
181	チョンチー	同177
182	ランターン	181LV27进化
183	ラブカス	128公路用高级鱼杆钓
184	タシッー	132–134水路用高级鱼杆钓
185	シードラ	184LV32进化
186	チングドラ	185装备りゅぅのウロコ通信进化
187	タツバイ	115水路洞里，使用乘浪上瀑，来到一个洞，使用乘浪，来到洞的尽头，（大概不到十格陆地）抓
188	コモルー	187LV30进化
189	ボーマンダ	188LV50进化
190	ダンバル	通关一次后，在トクサネッティ镇左上角房间里得到。
191	メタング	190LV20进化
192	メタグロス	191LV45进化
193	レジロック	沙漠南边的山洞（原来没有）进去后在正中央的石板前向右走两步再向下去两步使用怪地（04技能）
194	レシアイス	105水路最左边；进入后在正中央石板前原地不动2分钟后便可进入
195	レジスチル	120公路西南的地方，在洞中央使用飞天（02）
196	ラライアス	通关一次后在家中调查电视后，在整个地图能遇见。（像金银里的怪兽一样）蓝宝石
197	ラライオス	同上
198	カイラードン	剧情中定要遇见，蓝宝石
199	グラードン	同上 红宝石
200	レツクウザ	通关一次后，在131水路上そらのはしら顶楼抓，途中的裂缝用跑车冲过去。



WORLD SOCCER Winning Eleven 6 FINAL EVOLUTION

基本操作与战术杂谈

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2002年12月12日
	类型：SPG	价格：6800日元	其他：——

总有玩家抱怨WE系列的操作太复杂，不太容易上手，其实她的操作比起FIFA那可是简单多了。上期我们讲了盘带的基本操作，这次我们来说说传球和射门，希望对广大玩家能有所帮助。随后我们来谈一谈大家非常头痛的战术设定，让大家成为布阵的高手。

◆◆◆◆◆WE6FE中传球基本技巧◆◆◆◆◆

传球名称	使用方法	实战要领
短传	按×键	比赛中80%的传球都是 这种方式，传球的效果取决于传球队员的短传精度和短传速度。可以在没接球之前就按键，可以在第一时间做出传球动作。
脚后跟短传	按反向键+×键	用脚后跟向后传球，可用在一些套边的配合中，但是传球的力度不是很大，不能用于长距离的传球。
长传	按○键	长距离的传球，用于发动长传进攻，队员的长传精度和长传速度越高，长传的效果就越好。
穿越球	按△键	WE的招牌动作，能否合理地运用这种传球是区分高手和菜鸟的重要标志之一，传球的效果取决于传球队员的短传精度和短传速度。
空中穿越球	按L1+△键	传出一个高球吊过对方球员,除了下底传中的时候外,其他的时候作用不是很大。
高球传中	按○键	最普通的传中方式，如果在中路有一个强力高中锋，那么这就是最有效的进攻方法，可以形成头球攻门。
半高球传中	连按两下○键	半高球传中，适用于那些前锋身高不是很高但是移动比较灵活的球队，抢到点后往往是凌空抽射或鱼跃冲顶等高难度精彩射门。
低球传中	连按三下○键	快速低球传中，往往用在边路快速反击中，这是现代足球中的重要得分手段，但是在游戏中的作用不是很明显。
高轨道传中	按R2+○键	这种传中比正常的传中轨道要高。笔者至今也没有发现这种传球的实际作用，希望各位高人赐教。
吊高球	按L1+○键	向禁区内吊高球，如果传球能力强，那么就可以穿过对方后卫形成突破。
手动短传	按右摇杆	高级的传球方式，方向由右摇杆的方向决定，力度由玩家推动摇杆的力度决定。
手动长传	按L1+右摇杆	右摇杆的方向决定长传的方向，推动摇杆的力度决定长传的力度。
取消传球	按传球后按R2	取消传球，避免一些不必要的失误。



◆◆◆◆◆WE6FE中射门的基本技巧◆◆◆◆◆

普通射门	按□键	最基本的射门，一般在禁区内射门力度不要超过30%，地滚球的射门是守门员最头疼的。在禁区外的远射力度也不要超过50%，否则必然会打飞。
高轨道吊射	按L1+□键	射程比较远的吊射，作用不是很大。
低轨道吊射	按R1+□键	很实用的吊射，在守门员出击的时候非常有用，可以将球挑过守门员。
取消射门	射门后按R2键	可以取消射门动作，利用这个动作可以晃过守门员。

CHALLENGING MODE中关于传球和射门的练习

■长传打靶★★★★★★★★★

规则很简单，用O键长传球，要将球落在数十米外靶子里面，注意得分不只和是否命中靶心有关，球的速度快慢也是评分的要素之一，球速越快，得分越高。



→推荐使用长传精度高的球员

→推荐使用射门精度高的球员，右图为贝利。



■任意球射门★★★★★★★★★

利用直接任意球的机会将球射向靶子，球离靶心越近、球速越快、弧度越强，得分就越高。笔者最高得分2287分，使用球员为阿根廷元老队的马拉多纳。

■手动传球★★★★★★★★★

利用手动传球，把球从两个球杆之间穿过，球速越快得分越高。



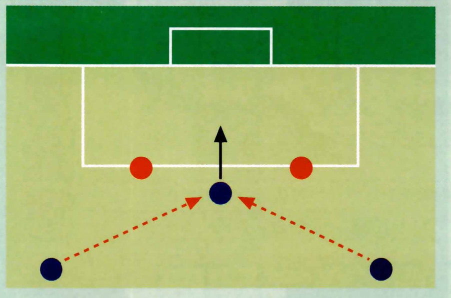
编者注：如果某位读者对此模式有很深的研究，每项训练得分均在2000分以上，可以向研究所投稿封神。（游戏研究所所长MASCAR）

本作中增加了一项新的操作，那就是在对方罚任意球的时候可以控制本方人墙的行动，这样就可以积极地防守了，而不是像以前那样干等着对方射门了。具体的操作如下：

对方踢球瞬间按×键	人墙站定不动
对方踢球瞬间按□键	人墙跳起
对方踢球瞬间按R1键	队员上前封堵射门

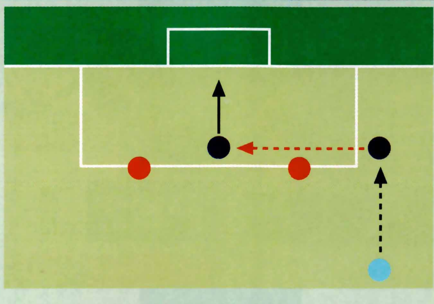
基本战术和团队战术详细讲解

中路进攻



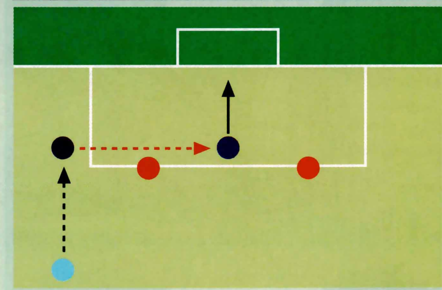
阵型向中路收缩，比较适合于中路突破，边路得球后向中路直传会有很好的效果。

右路进攻



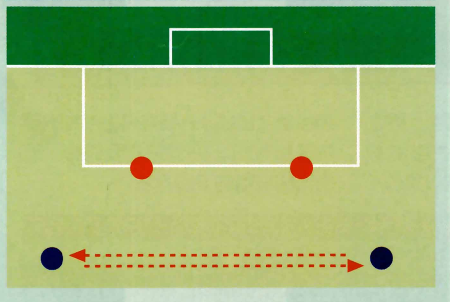
阵型右侧的队员向边路扯动，适合于右路的下底，中路得球后向右路传球会有很好的效果。

左路进攻



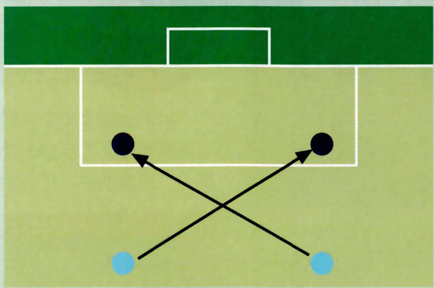
阵型左侧的队员向边路扯动，适合于左路的下底，中路得球后向左路传球会有很好的效果。

长传转移



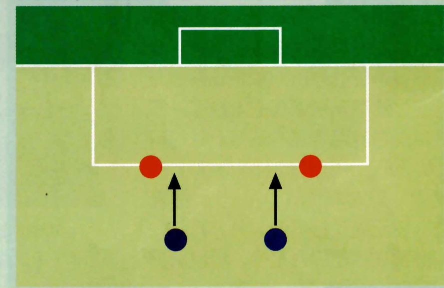
两侧的大范围转移，在某一边路得球后可以向另一侧长传，和边路进攻结合起来使用非常有效。

交叉换位



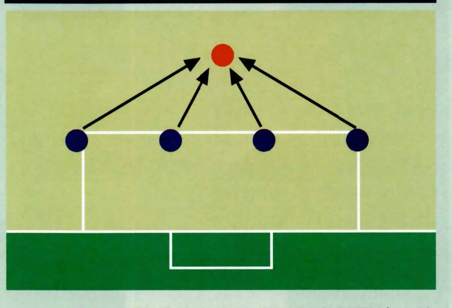
两侧的前锋左右换位跑动，如果对方采用的是盯人防守的话，这种战术可以扰乱对方的防守。

中后位压上



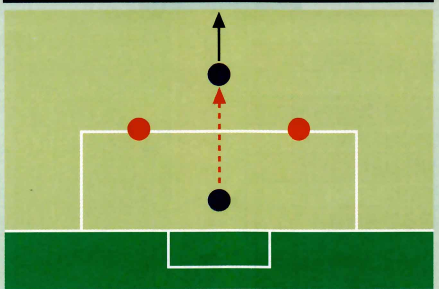
中后卫压上助攻，对对方的前锋是一种巨大的压力，但是很容易被对方打反击。

区域压迫



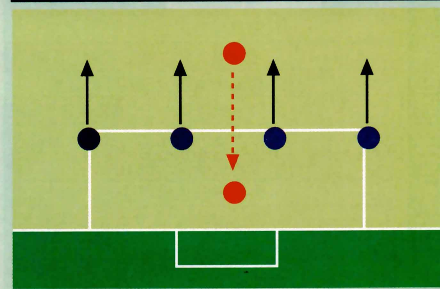
对方队员得球后本方队员对其进行围抢，防守的效果很好，但是体力会下降地较快。

防守反击



本方退守的时候前锋滞留在前场，有利于打反击，但是有中场脱节的现象。

造越位



后卫向前压上，造成对方前锋越位，如果使用得好的话对方很难使用穿越球。

四种团队战术

队形压上

如果设定的等级高，整体队形就会积极向前压上，大大提高进攻能力。

区域压迫

如果设定的等级高，队员围抢的力度会很大，大大提高防守能力。

造越位

如果设定的等级高，造越位就会更加积极。

防守反击

如果设定的等级高，前锋回撤的距离减小，更加有利于反击。

团队战术的三种等级

A级：积极实施所选战术，但是体力会消耗很大。

B级：适当地实施所选战术，体力消耗正常。

C级：基本上不实施所选战术，体力消耗较小。

图例

●…我方对员　●…对方对员

●…移动前我方对员　●…移动前对方对员

→ …无球跑动路线　- - -► …带球跑动路线

→ …射门路线　- - -► …传球路线

对WE6FE的研究下期继续……



DRAGON QUEST ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険3 不思議のダンジョン

特鲁内克大冒险3

PS2	厂商：CHUNSOFT	发售日：2002.10.31
	类型：A·RPG　价格：5800日元	其他：——

游戏的第二周目 异世界的迷宫攻略

完美的壶的识别

在异世界的迷宫里到处都是未识别的道具，所以对道具的识别就显得异常重要。即使消费几回使用次数，也要尽早识别该壶的用途。我们把道具装进壶里，然后观察道具的变化就能知道该壶的用途了。但是某些壶的用途并不是马上就能识别出来的，而这样的壶只有4种：合成壶、草之神壶、火药壶、普通壶。由于除了合成壶以外，其它三种壶都并不是那么重要，所以我们只要立即识别出合成壶就OK了。



当觉得该壶很有可能是合成壶的时候，不妨装个未识别的戒指试试，不会造成浪费的。

出现在异世界迷宫里的壶

名称	效果和识别方法
インパスの壶	装进未识别的道具后识别该道具的功能
保存の壶	能够取出装入的道具
祝福の壶	装入的道具上出现祝福的标记
诅咒の壶	装入的道具上出现诅咒的标记
仓库の壶	道具装进去会消失！
合成の壶	将武器、盾、戒指中的两种或两种以上装进去能够合成
へんげの壶	道具装入后变成其它的道具
うそつきの壶	装入的道具会变成其它道具，但是每次看它时其名称都会改变
草の神の壶	单单装入道具没有变化，但装入草后会发挥效果
火药壶	装入的道具没有变化，将其扔之打碎后会爆炸
ふうつうの壶	装入道具也没有变化，摔碎它也没有变化
回复の壶	按下时HP回复すいこみの壶按下时吸收对面的道具
まものの壶	按下时特鲁尼克的周围出现怪物
とじこめの壶	得到时壶的使用回数只有一次
大炮の壶	能够发射装入的道具
水がめの壶	得到时的最开始就能够识别

完美的戒指的识别

由于戒指的效果多为解毒、混乱等正面效果，而负面效果的戒指为数甚少，所以即使不知道它的效果也不妨装备上试试。一装备马上就能识别的戒指有7个。下面来让我们看一下常见的戒指的识别方法。

在异世界出现的戒指

名称	效果和识别方法
ちからの指轮	体力增加3。装备后马上就能识别
爆发の指轮	偶尔会爆炸的戒指，装备上以后如果发生爆炸就是它
ルーラの指轮	偶尔会瞬间转移的戒指，装备后发生瞬间转移就是它
远投の指轮	变成远投状态，把没有用的道具扔了吧
まがりの指轮	扔掉的道具撞到墙壁上后会拐弯（变弯），扔扔看吧
ワナあての指轮	道具被扔掉时会朝着陷阱飞去，在有陷阱的房间试试
へた投げの指轮	一扔准会扔歪。打不准时就是它
ふしぎ投げの指轮	道具飞行的方向和你扔的方向不同
通过の指轮	能够在水上行走，在有水的地方试试吧
たれ流しの指轮	会丢失（遗落）道具，带上一会看看
ザメハの指轮	会吵醒熟睡的怪物，识别起来很困难
痛恨の指轮	容易遭受痛恨的一击，当遭受概率比平时多时就是它
痛みよけの指轮	武器、盾等之备品不会痛了。利用陷阱和特殊攻击识别
混乱よけの指轮	在遭受混乱攻击时不进入混乱状态。吃几招特殊攻击试试
毒けしの指轮	即使中毒也不减体力。利用特殊攻击识别
ドラゴンの指轮	减少炎系打击。挨几下烧试试
人形よけの指轮	削弱或无效化人形化怪物的攻击
眠らずの指轮	即使遭到睡眠攻击也没事。试试特殊攻击
咒よけの指轮	即使遭到诅咒也没事，试试特殊攻击
しあわせの指轮	遭到攻击后经验值反而提升。
ハラペコの指轮	肚子容易饿（满腹度5轮减少1）
ハラモチの指轮	肚子不容易饿（满腹度20轮减少1）
ハラ守りの指轮	使“肚饿攻击”无效

其余的道具的识别方法

其余的道具的识别在这里简单说一下。“杖”的识别方法很简单，除了“万能之杖”在使用后不知道效果以外，其它的杖一使就识别出来了；“草”只能通过饮用才能识别，但是万一手里的草是“世界树之叶”就太可惜了，不过世界树之叶在未识别状态下也能发挥效果，所以在手里物品不是很多的情况下就一直拿着好了；考虑到卷物的负面效果，所以在下楼时在楼梯上使用为妙；得到祝福之壶后将所有道具变成祝福状态再读解是一种方法；有合成壶时可以准备几件武器和装备试试。





再见吧2002!

—动荡·重组·游戏业大起底—

回顾充满辛酸的2002年游戏业风景
点评市场热点深入探讨游戏业前程

第一特集 以关键词回顾2002游戏业界 文/上海育碧电脑软件公司 叶伟

第二特集 全面!2002年游戏业新闻大事记 编辑整理/风林、PERFECT

第三特集 2002年“十大”排行揭晓 编辑整理/风林、PERFECT



全面回顾动荡的2002年业界

2002年游戏业界新闻大事记



应该说2002年是精彩的一年，众多重大事件都在这一年内相继发生。我们这次编辑回顾了一年中的所有重大事件，从下面的文字中，相信有很多都会成为今后闲谈时的话题。

1月

●微软在日本召开Xbox Conference 2002 Winter，宣布XBOX在日本的售价为34800日元，附带周边包括一支手柄、AV线和专用电源。同时微软还公布了黑色半透明的限定版魔盒“Xbox Special Edition”，售价39800日元。

●1月7日出版的美国《新闻周刊》评选出了七位有可能在未来声名显赫的“明日之星”，著名制作人小岛秀夫凭借《合金装备2》的出色效果荣获科技界明日之星。

●光荣推出的PS2动作游戏《三国无双2》的全球出货量突破100万套。

●26日，世嘉著名制作人铃木裕在日本横滨举办了个人绘画展。

●任天堂宣布，GBA在日本价格自2月1日起由原先的9800日元下降到8800日元。

2月

●世嘉的努力终于得到了回报，31日在日本发售的PS2版《VF4》销量突破40万套。同时“VF全国决胜大会”也在日本如火如荼地进行中，大赛公布了VF4

焦虑、猜疑、失望、或者欣喜
以关键词回顾2002年游戏业界

搜索关键词
X(xbox)

解释■X看上去像是去年最红的字母——一部只求好看、不讲内容的《XXX》一出现就窜到美国票房第一位，而一台画着大X的游戏机也成功地完成了从初生到势力扩张所需要的一系列步骤：总体来讲，“X”BOX去年的成绩是相当不错的。

3DO的首席执行官Trip Hawkins在前年年底曾经公开表示，“XBOX撑不过2001年年底”。这是他继当初搏错了3DO之后再次押错宝，不过预言本来就不好做，业界里也没人会真的斤斤计较这种失误。事实上当初很多人确实不看好微软，其主要原因就是不知道比尔盖茨到底想花多大的精力和财力来玩这个游戏——吃过机顶盒大亏的人至今仍然心有余悸，毕竟这不是普通人赔得起的。

不过2002年的实际战况充分证明了微软对家用游戏市场的认真与信心，而通常一旦微软开始认真对待某个东西就会变得相当可怕：在美元和广告



的强力推动下、当2003年新年钟声响起的时候，XBOX通过在欧美的胜利已经基本确立了业界老二的地位，并且把GC排挤到一个很尴尬的局面。



现在没有人再会对微软的财力以及决心表示出任何怀疑了，在短短的一年之内，X已经成为了让一个老牌游戏软硬件厂商担心的字母，而这样的担心和压力，将会在未来很长一段时间继续下去，甚至有可能成为横贯整个业界天空的深绿色阴影。

游戏业界从任天堂、世嘉、NEC包打硬件天下，到如今微软与索尼的直接对话，其本质已经彻底改变。传统游戏公司的所有活动都还只局限于“游戏”这个圈子，那时的游戏业是相对独立和封闭的环境，而索尼与微软的介入则把这一切彻底打破，游戏也从此成为了绝对商业化的、与多边融合的时尚产品。可以这么说，只有在这两家公司面前，小孩子的把戏才第一次成为了你死我活巨人的角逐，至于其它人则只有旁观的命，却越来越难有说话的权利。未来业界的控制权将很快会集中到具有绝对统治力的硬件公司手中，它可能会因为两者的残酷竞争而激动人心，但游戏也必然将越来越远离20年前由FC带来的理念。

作为一个从业人员，我很难用“好”或者“不好”来评价这种改变，但相信过去玩游戏的那种纯粹感觉，以后将难以寻觅。

无论在英语还是中文里，X都是一个充满暧昧意味的字母。也许正是看中这模棱两可的含义，TECMO才把自己的排球游戏定名为DOAX（死或生极限沙滩排球）。如果要评选2002年游戏业界的最佳宣传奖，DOAX肯定将高居榜首。在整整一年的时间里，几乎所有的游戏传媒都热衷于引导着人们去关心这些女孩身上泳装的式样与花纹，以及指甲油的颜色，却没几个人想到花上几秒或者几行介绍一下排球的基本规则以及控制方法——虽然相信TECMO在这方面可能也做得确实不错。

确实，一定会有很多人对这个游戏表现出理所当然的不屑一顾，但一边摇着头大叫“It's Crazy”一边目不转睛的老外我也看到不少。DOAX不但是男性游戏玩家的极致梦幻，同



2002年十大风云软件

这次评出的十款软件在2002年可是出尽了风头，各大排行榜的总结中都可以见到他们的身影。

1.口袋妖怪 红宝石蓝宝石/任天堂/GBA	6.超级马里奥SUNSHINE/任天堂/GC
2.实况足球 胜利十一人6/KONAMI/PS2	7.死或生3/TEMCO/XBOX
3.塞尔达传说 风之韵/任天堂/GC	8.生化危机/CAPCOM/GC
4.最终幻想XI/SQUARE/PS2（PSBB）	9.真三国无双2・猛将传/KOEI/PS2
5.VR战士4/SEGA/PS2	10.超级机器人大战IMPACT/BANPRESTO/PS2

第一被“口袋妖怪”夺得实乃众望所归，一发售即横扫日本软件市场，至今仍旧霸占着周销量的冠军宝座。屈居第二的“胜利十一人6”也是2002年最出风头的作品，凭借世界杯在日本举办的大潮，一举成为了足球游戏历史上，在日本本土销量最高的作品。相信即便是后来者都难以望其项背了。第三名的归属应该没有争议，毕竟是2002年日本评价最高的游戏。而其他作品也皆是名利双收，除了情况比较特殊的“死或生3”外，其他均毫无话说，可谓精品之年。

的最强隐藏称号“凤凰”。

●CAPCOM宣布，PS2《鬼武者》的全球出货量突破200万套。其中日本110万套，美国62万套，欧洲29万套。

●任天堂宣布与SEGA、NAMCO合作研制街机互换基板。该基板以GC的核心技术开发，代号为“TRIFORCE”。

●13日，索尼PLAYSTATION MEETING 2002在东京举行，PS2的2002年的战略构架将以网络化为中心全面铺开，而早先宣布“GC独占”的生化系列也将在PS2上发售网络版。

●22日，微软历史上第一台电视游戏主机XBOX正式在日本发售。根据第三方的数据，XBOX在日本发售三天的实际销量为10万9663台（含限定版）。

3月

●正当魔盒声势浩大的在日本发售之际，大批关于XBOX质量问题的投诉又将微软推向了尴尬境地。据悉，约有超过半数的XB玩家在使用XBOX主机后都发生了光盘边缘被划伤的问题。

●在经历了五年的离异生活之后，史克威尔与任天堂终于重新走到了一起。任天堂与史克威尔的再次合作是在3月8日达成协议的，双方协定由任天堂与史克威尔共同出资成立新软件公司，负责在任氏主机上推出FF系列作品。

●19日，“游戏开发者大会GDC”在美国加洲的圣荷西市召开。PS家族设计者冈本伸一在大会的发言中表示，PS3的效果可能达到PS2的1000倍以上，PS3的半导体技术将超越所谓每18个月处理器主频运算速度才能成长的“摩尔定律”。

●任天堂宣布与世嘉合作开发GC版F-ZERO，游戏对应互换基板TRIFORCE。

●30日，世嘉“GameJam2”在东京国际展览中心开幕。同时，世嘉AM2宣布加盟GC，决定为其制作《VF QUEST》。

4月

●PS2《合金装备2》的全球出货量突破500万套，KONAMI大幅向上修订财务预算。

●XBOX的第一人称射击游戏《光环》（HALO）在美国销量突破百万。

样也是游戏开发者梦寐以求的项目——大概只有为这个游戏加班加点才是顺理成章的吧？成人游戏本不鲜见，但将擦边球打到这种地步的也惟有依靠TECMO和XBOX的完美组合才能实现。据说DOAX的设计师们为了这个项目补习了大量的心理学知识，它的出现同时也是对目前非成人级游戏伦理道德底线的一个挑战。

PS2或许仍是2002年最走红的主机，但X却一定是2002最富有挑衅与诱惑力的字眼。

编辑部的意见： 无论XBOX本身是否成功，微软的努力已经在默默地改变着游戏业界。被亚洲人视作庞然大物的魔盒，在北美的风头却一度盖过了小巧玲珑的方糖，XBOX在欧美市场的潜力令人关注。另一方面，XBOX在日本的失败其实也是一种必然，无论是任天堂还是索尼，他们都没理由在自己家门口败给初出茅庐的微软，至少在这轮竞争中应该没有悬念。但是谁都无法否认微软的实力，天知道明天会有什么爆炸新闻发生在XBOX上，就像字母“X”在数学中的含义一样，XBOX同样蕴藏着太多的未知。

搜索关键词 中国(china)

解释■在日本商界，2002年最走红的一个名词就是“中国”。确实，当中国已正式开始WTO蹒跚之旅的时候、当世界其他地区的经济增长速度变得缓慢甚至停滞的时候，“中国”这个名词，带着巨大的市场潜力与近乎无限的商机，成为了投资者追捧的新对象。

索尼对中国的立场在2002年有了180度的大转弯。从当初严格限制PS2相关产品在大陆销售、开发，到对此持暧昧的半允许态度，到最终宣布推出大陆版PS2主机。索尼在一年里完成了自己新商业重点的转换，而这一切，都与整个业界激烈的竞争息息相关。

日本娱乐和电器市场的饱和，限制了索尼在这两个行业内的进一步发展，而微软越来越急促的敲门声，也逼迫索尼重新挖掘和开拓潜在的市场。从商业的角度理智地看，大陆版PS2的发售并不是大陆玩家扩大内需造成的结果，而是由于受到竞争环境变化所带来的必然压力才不得已为之。虽说像索尼这样的公司对重大商业决策并不会轻率地做出，但客观上的困难也绝对不可忽视。与普通的电器商品不同，大陆目前并不具备让电视游戏顺利成长的空气与土壤，在这个消息公布后，大陆绝大多数富有经验的软件代理商几乎都不看好它的前景。

索尼发售大陆版PS2在短期内难有大的获利空间，它对中国大陆游戏的市场了解则是一片空白。就像当初中国改革开放时所谓的“摸着石头过河”，PS2在大陆的策略与销售方法也会随时修正。有世嘉两次的失败例子在前，加上日本厂商对中国合作伙伴在技术上一贯的封锁行为，人们很



↑何时能够买到行货主机？行货主机又会是什么型号？好多的疑问困扰着焦急的中国玩家。



难对索尼的这次商业行为表现出足够的乐观。大陆版PS2对中国电玩业实际意义上的促进，可能会更多的集中在软件代加工与合作方面，而不是完善市场和提高厂商的独立开发能力。当然毫无疑问的，索尼的正式介入，对国内游戏市场环境的健康发展或多或少都将是一个促进——关键是它到底想走多远，以及大陆的政策能支持它多久。

谈到政策，就不能不提一下索尼在诉讼步步高侵权这个官司上吃的大亏。虽然说只要是游戏玩家都可以看出来步步高那台VCD与PS在外形上的相似之处，但中国目前的法律并不能保护非近似商品的知识产权。索尼的几次败诉是否将对它的投资信心带来影响现在还不得而知，但法律的健全并非一日之功，在试图获得市场的同时，索尼还必须熟悉与适应这种政策环境——索尼家电已经做到了这一点，SCEI也能做到吗？

日本游戏业对中国概念的重视，很大程度上得益于网络游戏在中国的流行，这其中ENIX和盛大两家公司的成功起到了很大的作用。2002年魔力、石器的势头不减，加上传奇红遍大江南北的疯狂，使失意于单机游戏的中国软件代理商们找到了新的方向，2002年末传来将有数十亿元的资金砸入网络游戏市场的消息，而中国游戏业可能因此获得新的发展契机。

网络游戏的空前繁荣也使得中国玩家的素质成为人们讨论的中心话题。ENIX和盛大都因为对外挂的严格管理而遭到了玩家的投诉甚至报复，而国外的许多网络游戏甚至开始屏蔽中国用户IP或将中国玩家Kick Out。对于已经将作弊视为天经地义权力的中国玩家们来说，2003年将是对他们道德标准的最大检阅。而EQ、RO和FF11的登陆，也将使网络游戏的竞争上升到一个更高的层次。

中国，最大的市场蕴含着最大的潜力，同时也有着最大最难以预料的危机。这几乎已成为国外投资商的共识。

编辑部的意见： 2003年无疑将成为影响中国游戏业发展进程的关键一年。随着年内PS系列主机的正式进驻大陆市场，借助SCE的手必将对一直以来难以遏制的盗版问题起到一定的净化作用。进与退，兴与衰，我们惟有拭目以待。



2002年十大最衰软件

有十大风云，当然要有十大最衰，说是2002年最令人失望的软件也不过分吧！

1.铁拳4/NAMCO/PS2	6.合金装备2 本质/KONAMI/PS2
2.生化危机/CAPCOM/GC	7.塞尔达传说 风之韵/任天堂/GC
3.飞龙ORTA/SEGA/XBOX	8.布林克斯 时间清道夫/MS/XBOX
4.最终幻想XI/SQUARE/PS2	9.心跳回忆3/KONAMI/PS2
5.恶魔城 白夜协奏曲/KONAMI/GBA	10.实况足球 胜利十一人6/KONAMI/PS2

这十大最衰，大部分都是事前人们期待无限，发售后满腹牢骚，或者销量不如预期的作品。下面依次注解：1、PS2卖火了，铁拳卖跌了；2、非要改嫁，赔钱赔人；3、画面圆满，销量不满；4、初次尝试，名作最跌；5、意料之中，质量成比；6、冷饭炒多，贩卖出错；7、分数至高，百万难破；8、声势好大，游戏太差；9、销售低迷，人设不及；10、全新改革，BUG极多。以上就是对十大最衰软件的短评，至于那些毫无名气也销量不济的游戏，就排不上号了。

●索尼发布2001年度连结财务决算，由于PS2在全球范围热卖，索尼游戏部门扭亏为盈，业绩大幅成长。

●打了整整三年的官司终于有了定论，虽然由SCEI、SEGA、NAMCO、KONAMI、CAPCOM和SQUARE组成的游戏软件联盟曾极力反对二手市场，但是日本最高法院的终审裁决还是宣布了二手软件的彻底合法化。

5月

●3日，任天堂新主机GC登陆欧洲，首发销量达到40万台，前景被行家看好。索尼在5日正式宣布：全球PS2主机的出货量已经突破3000万台。

●8日，NAMCO召开机构重组大会，宣布与任天堂展开密切合作。据说NAMCO已表示会把公司所有的GBA和GC软件的发行权交给任天堂；而任天堂亦表示将属下星际火狐最新作的开发权完全交给NAMCO；同时NAMCO也宣布会把主力RPG宿命传说系列新作放到GC上。

●16日，史克威尔的第一款网络游戏FF11在日本发售。该作的首批出货量为20万套，发售4天后实际销量11万套。网络登陆会员2万人。

●微软宣布，原先34800日元的日本XBOX将从5月22日起下降到24800日元。任天堂宣布，GC主机的价格将从6月3日起由原先的25000日元下调至19800日元。

●一年一度的E3大展在19日于美国召开，其间公开了“铁甲飞龙ORTA”、“DOA排球”等众多令玩家期待的大作软件。BANDAI宣布将于今年7月12日推出一款名为CRYSTAL的新型WS，该主机使用了TFT液晶屏，与老版相比不仅画面效果大幅提升，并允许玩家从多个角度观看屏幕。

●游戏帝国任天堂终于改朝换代。5月24日，任天堂正式宣布现任社长山内溥的任期将到5月31日结束，任氏家族的产业将交由年仅42岁的岩田聪董事接替，现年69岁的原任天堂副社长浅田笃转任会长一职。

6月

●11日，世嘉在自己举办的“街机2002春季展”中意外地公布了进化版VF4E的

搜索关键词 任天堂(nintendo)

解释■尽管PS2的浪潮已不可逆转，但是任天堂的获利仍然是业界之最。GBA在年末卖到了近乎疯狂的地步，GC塞尔达也因完美无暇的表现博得了满堂喝彩，“任天堂”——我们不得不对这三个字另眼相看。

山内溥和任天堂似乎已经是两个不可分割的名词，但他们最终还是分开了，在表面上、在2002年。

现在回想起来，山内溥在这个关键时刻前把荒川实从美国召回来，并不是为了让他继承自己的位子，而是为了削夺他的实力，免得给年轻的岩田聪留下太多的阻碍。毕竟荒川这样又有能力又有资历的元老存在本身，就是对新人的一种压力，岩田聪就算有再大的抱负再多的构想也难以





实现。应该说，山内对岩田充满的信赖和希望，他坚信自己的选择将给任天堂带来新生。

但现实却并不如计划般顺理成章，山内想象中的平稳过渡与发展并没能够得到验证。除了来自外部的一些干扰之外，GC的销售不畅是最主要的一个内在原因。

表面上看，GC的销售不力是由于微软和索尼两大企业不惜重金强力打压造成的，但实际上更深层次的问题却来自于任天堂内部。进入2002年之后，任氏的游戏逐渐陷入了叫好不叫座的怪圈，就连“阳光马里奥”、“银河战士”、“塞尔达”之类的大作都没有起到多少拉动主机的作用，这其中就有任天堂所强调的游戏理念与现代玩家接受能力之间的矛盾。任天堂这几个大作的质量当然是不容置疑的，但想一想“阳光马里奥”在日本居然卖不过比自己晚出一个月的冷饭级产品《真三国无双2》猛将传，就不难看出任氏所一再推崇的东西已经离现代玩家的口味越来越远了。

时间在变化，环境也在改变，一切都已经与20年前大相径庭。当初热爱任天堂游戏的孩子，如今已长大成人，虽然强大的惯性推动着他们继续成为任天堂的拥趸，但任氏仍然拿他们当小孩的态度能让这些大人满足吗？另一方面，新降生的孩子也不再由任天堂伴随着成长，在他们许多人的眼里索尼才是电视游戏世界的主宰，任天堂对他们来说只是一个掌机或者口袋妖怪的代名词。任天堂放弃主机普及量纯粹追求利润所带来的副作用（当然这是它不得已的），随着时间的推移将越来越明显。

虽然微软与索尼成为了2002年业界的主角，但任天堂却是最引人注目的话题企业。它真的会成为又一个世嘉吗？或者还是如N64时代那样出人意料地咸鱼大翻身？在业界里持有这两种看法的人都不少，也都能说出自己的一番道理。当然无论哪种看法都不希望任天堂真的选择退出。电视游戏业是从这个公司开始起步发展的，失去任天堂的业界在这一代玩家中是不可想象，每一个玩家都希望它能永远地存在下去。从这个角度来说，我期待任天堂能够通过新一代的口袋妖怪再次夺回失去的阵地，为已越来越商业化的游戏界带来点不同的东西。但从另一个角度来看，任天堂如果真的要依靠口袋妖怪才能反击，这无疑是它最大的悲哀。

编辑部的意见：完全占领低年龄层的GC主机，有着与其他两部硬件截然不同的市场。尽管无法撼动PS2在家用机市场上的霸主地位，但仅仅依靠目前的销量依然可以保证任天堂的糊口问题。而这，我们还没有把一红到底GBA计算在内，任天堂的2003年，过分担心显得有些多余。

搜索关键词 索尼(SONY)

解释■或许索尼这两个字在2002年被提到最多，但“索尼”却一定是2002年最“平淡”的公司。

对于一个已经大局在握的胜利者来说，它已经实在没什么好说的了——2002年TGS上的表现已说明了一切，而对DQ8发售那种绝对平淡的语气，更是让人感到一种王者之气。

从玩家的角度来看，PS2是一台几乎完美的主机，所以新时代主机的竞争实际上随着PS2的推出以后就变得毫无悬念。索尼现在所要担心的是下一次主机大战：面对微软咄咄逼人的气势，索尼将如何去应对？

编辑部的意见：2002年绝对是属于PS2的，PS2的销售情况在这一年中节节攀升，普及速度之快甚至超越了原先的PS。“所有软件将在这里集结”的口号绝不是一句空话，PS2的软件不仅数量多，而且兼顾各种类型，可以说所有玩家都能在PS2上找到自己喜欢的游戏。与只靠两、三款大作卖座的GC和XBOX相比，索尼PS2的胜出在情理之中。

搜索关键词 网络(network)

解释■伴随这句“对手无处不在”的广告语，网络游戏已被越来越多的人视为了重振游戏业的希望和未来最炙手可热的金砖。所以无论网络游戏的现状如何，“网络”这个两字已经深深地烙在了每个人的心里。



2002十大业界风云人物

执掌业界牛耳的大人物都到齐了，在2002年，他们兴风作浪，害得不善。

1. 宫本茂（任天堂情报开发本部长）	6. 板恒伴信（TECMO死或生创始人）
2. 久多良木健（索尼SCE社长）	7. 山内溥（原任天堂社长）
3. 岩田聪（任天堂新任社长兼董事）	8. 比尔·盖茨（微软创始人）
4. 大浦博久（微软Xbox事业部部长）	9. 和田洋一（SQUARE社长）
5. 三上真司（CAPCOM第四开发部部长）	10. 松野泰已（SQUARE第四开发部部长）

名人总是在关键时刻发话，也一下子就把第二天新闻的头版给占了。我们评出的这十大风云人物想来都有这样的绝活儿，也都是在业界闯荡多年的老手了，他们随便放个屁都有可能涟起波澜，也是各路记者围追堵劫的对象。先说说第一宫本吧，今年他可是焦点多多。又有旗下指挥的“MAIRO”与“ZELDA”发售，想不注目都难，而且年底还发话“MAIRO128”，真是老道得很。而其他几位也都是我们新闻特稿中的常客，相信大家对他们的成就也是有目共睹。

最新情报，并提供了试玩机台。

●日本微软于11日在东京惠比寿花园酒店发表了XBOX今夏战略，宣布XBOX LIVE将于秋天在北美、日本和欧洲三地同时展开，并公布了来自39个软件公司所正在开发的47个网络游戏。

●史克威尔宣布，PS2版FF10的全球出货量已经突破了500万套，而最终幻想全系列的累计出货量也达到了空前的4000万套。

●世界杯令游戏业蒙难。根据ELSPA/ChartTrack的报道，由于足球运动风靡欧洲，世界杯决赛阶段欧洲游戏软件的销售额较同期下降13%；硬件销售额也降低了12个百分点。

7月

●1日，日本世嘉正式宣布了旗下超人气大作“樱大战”系列的新计划。今后的3到4年里，樱大战将陆续推出七个游戏作品，并且在动画和舞台上展开多方位的战略。

●世嘉宣布，其在GC和GBA上推出的索尼克游戏的累计出货量突破100万套。

●索尼最近宣布推出“海蓝色”和“宝石黑色”两款半透明主机，发售日分别定在7月18日和8月1日，两款限定版主机合计出货50万台。

●索尼宣布，他们将停止生产PS液晶记忆卡POCKET STATION。截止2002年7月,PDA的总出货量为490万枚。

●截止2002年6月，XBOX的全球出货量约390万台，对应软件的销量也到了2000万套。

●24日，ATLUS召开CS事业部说明会，发布了多款“女神”系列作品。

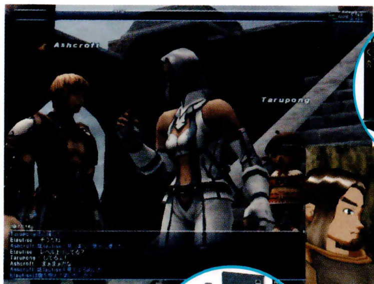
●索尼自豪地宣布，截止7月24日，PS2在日本的出货量已经达到了1000万台。

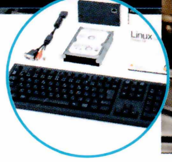
8月

●日本CERO（电子娱乐分级组织）近日在东京举办了一场关于在电子游戏中导入“年龄分级制度”的说明会，公布了未来的分级制度。

●微软宣布，名为Xbox Live的网络计划将于11月15日率先在美国实施。

●史克威尔公布了若干加盟任天堂阵营的大作，分别是GC软件《FF水晶编年史》和3款GBA软件《FF战略版》、《圣





●[最终幻想XI]
●SQUARE
●RPG
●已发售





●[真梦生活]
●Microsoft
●RPG
●2003年预定

单机游戏是否已经走到了尽头?相信对这个问题很多玩家都会说“不”，他们中的很多人根本就没有准备好接受网络游戏即将带来的冲击和挑战，但现实似乎并不打算给他们提供太多的转变时间。

XBOX的设计规格和微软在网络上的经验决定了网络游戏必将成为这台主机最后的胜负手，而索尼为了获得先机不得不于年初率先推出了对应PS2的宽带网络计划，并把FF11作为主打。实践证明PS2的网络接驳确实不够方便，而在硬盘销售方式上的犹豫不决更表现出索尼在网络化PS2方面的优柔寡断。由于FF11的会员增长较为缓慢，日本业界甚至一度传出SCEI准备放弃PlayOnline另做打算的消息。

和许多日本软件商一样，索尼并不十分看好网络游戏的发展——至少不认为网络游戏能在短时间内取代单机游戏成为主流。所以无论是软件开发还是推广，网络都不是索尼感兴趣的重点。尽管PS2率先出手，却仍给人仓促应战的感觉。除FF11之外，索尼现在并没有多少其他拿得出手的网络游戏大作，甚至在其他内容服务的提供方面也做得非常不够。软件上的窘况与在美国推销掉60万套PS2网络硬件设备的盛况成为鲜明的对比，这或许将在未来给PS2的网络计划带来相当大的阻碍。

相比之下，XBOX的网络功能就便利和完善得多，而微软从2002年下半年开始，也采取各种手段要求或引诱软件开发商支持XBOX的网络功能，这种强制手段将很快地使更多的软件商掌握XBOX网络游戏开发的技术，从而为全面网络化打下基础。至于首推软件，除了知名度和用户不低于FF12的梦幻之星网络版之外，True Phantasy Online和真女神转生Online这两款RPG大作也十分令人期待。

三大主机中，GC是对网络态度最冷淡的。在PSO那条可以复制物品的要命Bug被证实之后，网络游戏对于这台主机来说基本上已经结束——至少在2002年内是这样的。任天堂可能更感兴趣的，是构建一个由一台GC与多个GBA组合在一起的相对封闭网络,而不是传统意义上的Internet Game。

网络游戏对游戏的改变是如此之大，以至于在短期内仍然难以看清它未来发展的趋势。微软试图把竞争转移到网络游戏方面，或许也只是掩人耳目让索尼疲于应付的一招，而并不代表它对未来游戏发展的真正认识。对于目前这一代主机来说，决定胜负的关键仍然只会是单机游戏而并非网络。

2002年里,关于网络的单词说得很多,但实现的却实在太少。这显然也代表了整个业界的疑惑与不安。无论如何,游戏始终是以个人满足为前提的娱乐,而单机游戏对个人私密特有的保护,足以成为其永远存在的保证。

编辑部的意见：网络游戏也许会在未来席卷业界,但是它目前的能量还远远无法与单机游戏相比。在这一点上，本刊的意见和叶伟先生完全一致——“对于目前这一代主机来说，决定胜负的关键仍然只会是单机游戏而并非网络。”网络游戏充其量可以给目前的竞争带来一些变数,但绝对不会是决定性因素。网络游戏的真正崛起可能需要两三年甚至更长的时间。

搜索关键词
合并(incorporate)

解释■“合并”虽然不是什么新鲜事，但SQUARE与ENIX宣布“合并”的消息差不多让所有人都吓了一大跳，在日本业界的历史上大概只有世嘉与万代的那次合并可以与此相提并论。在2002年，“合并”这个字眼再一次震动了整个业界。



6年前，世嘉与万代的合并因为种种原因在最后24小时里谈崩了，世嘉在此后便一蹶不振，最后放弃了硬件市场。而这次ENIX与SQUARE的合并计划表面上看相当顺利，似乎应该不是一个悲剧性的结尾，而且纯软件商之间的合作似乎也与硬件厂商搭不上什么瓜葛，应该只是软件商为挣得说话权利而作的一种努力。所以大体上来说算是一次貌似正常的商业行为。



充满正方形味道的俊男靓女
今后要担负起屠龙的宿命!!

2002十大软件销量统计

1.口袋妖怪 红宝石/1,391,612套	6.真三国无双2：猛将传/741,185套
2.口袋妖怪 蓝宝石/1,349,297套	7.宿命传说2/736,129套
3.胜利十一人6/1,090,655套	8.超级马里奥SUNSHINE/655,136套
4.鬼武者2/949,325套	9.超级机器人大战Impact/592,141套
5.王国之心/819,617套	10.海贼王 伟大航路大作战2/579,333套

这十大软件销量是日本权威游戏媒体《电击王》统计得出。虽然榜单与其他媒体的统计有所出入，但总的来说却是比较客观的。第一名被仅发售一周的“口袋妖怪”势如破竹，一周打掉了2002年所有的大作销量，看来口袋旋风并没有过时，甚至热潮还要维持很长一段时间，依旧是任天堂不可替代的摇钱树。剩下的游戏除了GC的MARIO外,是清一色的PS2游戏，可见PS2市场经过两年的冲刷，已经成熟，只要是出色的作品，就能够维持稳定的销量。

剑传说》以及《陆行鸟》最新作。

在PS2和GC的强烈挤压下，微软决定将XBOX在欧洲的价格由原先的249.99欧元下调至159.99欧元。

●TECMO在去年11月7日向东京地方法院提出诉讼，状告WEST SIDE侵害了《死或生2》的著作权。经过10个月缠诉，东京地方法院于8月30日作出判决，宣布WEST SIDE侵权罪名成立，必须支付TECMO 200万日元的赔偿金，并回收改版后的《死活生2》软件。

9月

●微软宣布将与世嘉合作开发XBOX互换基板Chihiro。

●截止9月17日，PS2的全球普及量已突破4000万台。

●日本最大的游戏盛会"东京GAMESHOW2002"于9月20日~22日在东京的千叶幕张展览新馆召开。本届展会共接待了134042名参观者。

●微软在美国时间9月24日发表了收购RARE的声明，收购总额为3亿7500万美元(合约450亿日元)。

●由于投资不动产的失利、部分软件销量不佳，CAPCOM决定在9月内出售除大阪总社大厦外的所有土地和建筑，以此解除固有资产的贬值风险，缓解财务压力。

10月

●据外电报道，欧盟执委会今天宣布对日本游戏巨头任天堂处以一亿四千九百万欧元的罚款，用以惩戒其在欧洲单一市场内采取垄断性的非法配销活动。

●微软宣布，将在12月19日发售999台"铁甲飞龙"限定版XBOX主机，价格35800日元。

●日本电脑娱乐软件协会(简称CESA)于10月28日公布了"第六届CESA GAME AWARDS"的获奖游戏名单，PS2的《最终幻想10》最终夺得大奖桂冠。

●传说已久的PS2大陆版发售计划终于得到了证实，来自此间的报道称，索尼最迟将在明年年中于中国大陆正式发售中文版PS2主机，这个消息是上海《新民晚报》的记者10月26日在采访索尼全球董事会时透露的。



不过这次合并事件的背后所表现出的当今游戏业内的种种矛盾与困惑却十分令人关注。首先是软件商的地位问题，当微软与索尼挟着美元与大棒呼啸而至的时候，软件商在业界内的地位便开始一日不如一日。新世代的主机卖得越来越好，而游戏公司的软件销量却越来越低。业界的主导权被牢牢地控制在强力硬件商手中，软件利润中的很大一部分也被他们以各种方式掠夺攫走，游戏开发者赚钱事实上已变得十分困难。在这种情况下，软件商如果不再做点什么让硬件商知道他们的存在，他们将会很快被吸光血肉而只留下一个空壳，而软件商之间由竞争关系而导致的冷漠更是加重了这种情况的发展。所以无论SQUARE与ENIX这次合并背后有没有内幕，它至少反映出了当今业界的一个残酷现实，而且这个矛盾已经到了难以调和的地步。

其次是随着游戏业商业化的加剧，各种层次商业行为也越来越多地展现在人们的眼前。对这次合并的各种分析中，有一种说法把索尼当作幕后黑手操纵了这一切。很难说这是否现实，但从商业角度考虑，索尼的操纵也不是完全没有可能。因为至少从目前的结果来看，合并对几个硬件厂商都会产生一定的影响，其中任天堂的可能遭受的损失最大，而索尼的主机是得益最多的。考虑到SQUARE中SONY股份的存在，人们总是很难不去想象这其中的背景与纠葛。商业竞争中的惊险与刺激并不亚于詹姆斯邦德的冒险经历，早在红白机时代就有Tengen从美国专利局窃取任天堂卡带加密技术的先例，在新世代的主机竞争中，黑色交易永远都比看到的白色更多。

驻美记者叶展的意见：对于SQUARE和ENIX的合并，国外普遍是看好的。惟其如此，两家的股票才会在消息发布之后狂升。这代表着投资人现时对合并的信心高涨。新的公司可能要以一种介乎内部开发和外包之间的机制运行。主要的拳头新产品，可能要保持内部开发，而一般软件，可能要转为外包开发。以此达到资源的有效利用。对于认为合并存在幕后黑手的推测，本人并不赞同，因为国外市场运作比较透明，给阴谋留下的余地不多：在一个成熟有序的市场环境下进行商业活动的人，不会有这么多"天才"的阴谋构想。

搜索关键词
挣扎(struggle)

解释■正如前面所说的，2002年是绝大多数软件商的本命年。许多老牌的开发商都感到来自利润的压力已变得比以往任何时候都大。用"挣扎"一词来形容这些处在水深火热中的厂商恐怕再合适不过了。

世嘉退出硬件竞争之后，曾经集中在它身上的目光和以前的眩人光晕已逐渐褪去。分社制、跨平台、纯软件化等等措施并没有能够让这个公司在短期内重新振作，相反的，除了"索尼克大冒险"、"VF4"和"创造球会"这三个大作之外，世嘉的其他软件品牌都已经优势丧尽——这其中受打击最大的就是曾经让SEGA Fans引以为豪的SEGA Sports，在北美与EA的竞争中被打得一败涂地，完全不能构成任何威胁。而其他的几个创新产品如Rez、Space Channel5、莎木等，虽然换了新主机新平台推出，但成绩却比DC版还要差劲，其结果实在令人挠头。



硬件厂商的热脸蛋子 软件商无奈的往上贴

世嘉去年的主要利润来源仍然是街机市场，如果没有VF4、德比赛马等大作的支持，2002年的世嘉将持续大幅度亏损——对此，世嘉的公报中表示亏损主要是由于大川功所赠送的有价证券价格下跌所造成的。但其价格之所以会下跌，除了日本股市本身的不振之外，还与世嘉自身软件销售不力有着很大的关系。世嘉已重新大幅度调整了原定年度2000万套软件的计划指标，而新指标显然无法再现SEGA年初雄心勃勃的"世界第一软件商"的目标。

仍然处于挣扎中的世嘉一年内传闻不断，先是公司干将纷纷跳槽，接着就连王牌制作人铃木裕都传出要去微软的消息。至于微软收购计划、任

2002编辑部重大事件

●四位新人加入

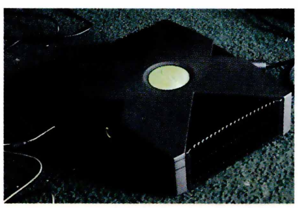
半月刊使几位编辑显得力不从心起来，增加人手势在必行。去年底，陆续引进四位精兵良将，分别是星尘大海、MASCAR、夜行草(女)以及SONIC。编辑部战斗力猛增，伙食费亦猛涨。

●光盘杂志全面出击

去年《电玩新势力》取得大成功，在业界掀起了光盘风潮，也成了中国第一本正式出版的光盘杂志。紧接着陆续筹划了《电击收藏》、《动感新势力》等多本全新光盘杂志，素质更是国内最高。

●XBOX的悲惨命运

对于这次的事件在2003.1的"闯关族的家"中已经有所提及，该事件一时间在编辑部上上下下成为众人皆知的秘密。第一次被编辑误插，烧；第二次被美编误插，烧；第三次被作者误插，烧……这一烧再烧的XBOX，被众编一致公认为世界上命运最凄惨的机器。缺乏妥善的管理安排是造成三次烧机事件的元凶……



11月

●4日，CAPCOM发布了5款GC独占作品，其中包括《生化危机4》。

●微软常务董事、XBOX事业部部长大浦博久，将在今年12月31日调离原职，于2003年1月1日转任美国XBOX分公司。

●大浦博久和久多良木健分别透露了XBOX2和PS3相关消息，大浦表示XB2的体积一定会变小，久多良木则称正在考虑让PS3向下兼容PS2软件。

●21日，GBA《口袋妖怪红宝石·蓝宝石》正式在日本发售。销售当天“红、蓝”两个版本的销量分别达到了43万2763套和41万8798套，将GBA缺乏大作的尴尬局面彻底打破。

●任天堂于11月23日公开了一款全新的GC周边——“NINTENDO GAMECUBE GAMEBOY PLAYER”（简称GBP）。

●26日，业界首屈一指的两家RPG大厂SQUARE（史克威尔）与ENIX（艾尼克斯）宣布合并！两家公司将于2003年4月1日进行合并，合并后新公司的名称暂定为“SQUARE·ENIX”（以下简称SE）。

●ENIX宣布将在PS2上发售日本国民RPG《勇者斗恶龙8》。游戏预定2003年发售，使用媒体DVD，开发小组为LEVEL8。

12月

●3日，SCEI在东京都举办了纪念PS发售8周年的名为“PlayStation Party8th Anniversary”的游戏盛会。其间公开了2003年1月至3月发售的200款游戏中14款大作的最新情报。

●世嘉公司在东京都港区召开了公司2003年春季的战略发表会（CS软件阵容），一口气公布了20款对应PS2和XB的移植作品。其中包括PS2版的VF4E和头文字D。

●由于GBA的疯狂销售，任天堂在硬件市场的总占有率达到了46%，排在第一位；其次是索尼的PS2，占有率为42%；微软魔盒以12%占有率排在第三位。

●GC版《塞尔达传说》在日本发售，该游戏被日本杂志《FAMI通》评为满分，游戏发售后一周的销量为40万套。

●24日，任天堂公布了大量计划在明年发售的日版游戏。其中包括《PIKMIN 2》、《马里奥高尔夫GC》等首次发表的作品。



承载三位大佬的野望 决战的枪声已经打响

天堂收购计划之类的传言更是络绎不绝，在世嘉本来已经很脆弱的神经上又加上了一刀。

结束这些传言的最好方法就是从挣扎中奋起，但2003年的世嘉能做到吗？

同样陷入泥潭中挣扎的还有NAMCO和CAPCOM。年初NAMCO黯然宣布自己已不是“大手软件制作商”的情景令人神伤，PS2推出以来，这个日本资格最老之一的游戏开发商在R5之后就罕有斩获。痛定思痛之后，NAMCO下决心整顿重组并宣布加强与任天堂的合作，这一招显然收到了明显的效果，不但拿到了Star Fox这个大定单，而且TK4与TOD的顺利发售也为公司带来了显著的收益。如今虽然还处于挣扎之中，但与世嘉相比，NAMCO的大半个身子已经钻出了泥淖，眼前一片光明。

同样也伴上任天堂的还有CAPCOM，但三上真司对GC的一厢情愿却导致了正统生化系列销量的明显下降。更倒霉的是，在PS2上依靠一个生化危机引擎全面出击所得到的利润，没想到被房产的下跌给轻轻松松的全部败光。这就难怪业界又传出微软、任天堂也有意收购CAPCOM的消息了。不过CAPCOM目前的处境要比6、7年前好过一点，现在还只是双脚刚刚踏进泥潭，只要策略而不是疯狂的乱跳，是很容易从目前的窘境中挣扎出来的。

让人最没想到也有挣扎之忧的还有KONAMI，它静悄悄关闭美国西海岸以及日本的两家制作所的举动仍然惊动了嗅觉灵敏的媒体。事实上除了一个WE与游戏王畅销之外，KONAMI在去年并没有赚到大钱。软件行业的风险太大，自己的摊子又铺得太开，加上前方早已倒下的一具具尸体，这些有足够的理由让它审时度势、重新规划新的布局。

其实在过去一年里挣扎着的公司又何止这几家，许多默默无名或是人老珠黄的软件商就在不经意中离我们而去，让人唏嘘不已。



编辑部的意见：看着曾经带给自己无限欢乐和期盼的厂商陷入危机甚至撒手人寰的苦涩滋味是每位玩家都不愿体会的。在经历了2002年的阵痛之后，我们希望更多的游戏公司走出困境，尽管在激烈的竞争面前一定会有失败者，而且业界板块已经开始了颤动。

搜索关键词 后续(continue)

解释受欢迎的作品总是有一批人期待着它的续作，受欢迎的主机也是如此。2005年春风尚早，XBOX2与PS3的计划就纷纷公布或透露出来，这无疑是在向人们暗示自己的决心与信心，同时也意味着“后续”的竞争已悄悄展开。

如果说2002年三大主机的对话只是试探性攻击的话，那么2005年将要到来的两大主机之争就很有可能是决定性或者革命性的。我们时常抱怨今天的主机更新换代太快，但事实并非如此，变快了的只是我们的欲望和追求，玩家们不再满足于5年一换的周期，而新一轮硬件的竞争也将以打破摩尔定律为己任。

不过新主机的推出也常常给开发商留下许多遗憾与无奈，尤其如果真的有革命性主机推出的话，对传统软件商将是一个严峻的挑战。从2D跃入3D的时候便是如此，未来也必然将不合时宜的公司淘汰，热衷于冷饭只能是权宜之计。据说SQUARE把FF注册到了十好几代。一个公司如果总是摆脱不了自己的过去，只能依靠后续来维持自己生计的话，这就有点可悲了。

编辑部的意见：推出后续主机是理所当然的事，但是缺乏创新的续篇则从一个侧面展现了厂商经营状况的窘迫程度。也许这些游戏在今天的销量还能够让人满意，但是没有创新的东西终有一天会成为游戏业的负累。

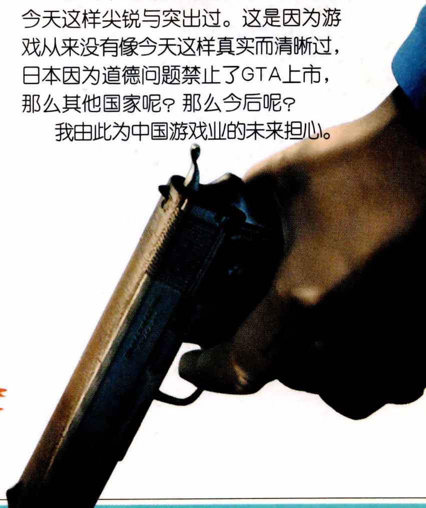
搜索关键词 暴力(force)

解释911的硝烟不但唤醒了人们对恐怖主义的警惕，同时也使得人类内心黑暗面完全觉醒。一个视现代法律与伦理道德为儿戏的游戏成为2002年最畅销的大作，这是一个让人无法感到高兴的消息。游戏中的“暴力”在2002年全面出击。

去搜索一下游戏，你会发现自己已经深陷暴力的海洋，GTA（横行霸道）和Blade Ⅱ是2002年血腥游戏最为典型的代表，而残忍的动作游戏与射击游戏也已成为这一年的时尚。在如今的游戏里不但要杀人，而且要见血，甚至要达到脑浆横溢、滥杀无辜的地步才爽快、才能让人满足。这一点就连合金装备2也不能避免，无数玩家以虐杀敌方士兵为乐事，或者以胁迫对手而取乐。人类的基本权利，能否因为面对的是虚拟环境与人物便能够被忽视？难道游戏真的是一个自由的世界而得以免除任何道德限制？这显然是不可能的，除非玩家本人也独立于我们的世界之外。

游戏中的道德问题，从来没有像今天这样尖锐与突出过。这是因为游戏从来没有像今天这样真实而清晰过，日本因为道德问题禁止了GTA上市，那么其他国家呢？那么今后呢？

我由此为中国游戏业的未来担心。



●女大十八变

2002年成为电软改版最多的一年，变换莫测的装束使编辑自己都有些头晕（笑），索性终于全彩达成。第一次2002新年第一期改为48面彩页；第二次2002年第五期，庆八周年改为大16开；第三次2002年第八期赠送别册《菜鸟通》；第四次2002年第10期改为64面彩页；第五次2002年第十一期，庆杂志百期，全彩达成！

●电新美女主持诞生

国内最知名的游戏光盘杂志《电玩新势力》终于再开国内先河。主持人小蓓一经露面，即刻窜红，一时间编辑部信件如雪。而美女主持也成为《电新》的一大特色。

●天师改成影迷

喜欢硬派游戏的老牌编辑天师，最近更是弃游戏而亲电影。在电脑水平飞速提高的同时，天师开始热衷于高速下载，并以一天三部的速度看完大量影片，而对电影很有几分心得的其他编辑均目瞪口呆。尽管他是快速播放看的……

2003 GAME SOFTWARE 电子游戏软件 传说仍在继续……

迎新春，购机GUIDE！



春节快到了，相信有不少读者正准备更新主机，抛开掌机不谈，如果你打算在微软的XBOX、任天堂的GAMECUBE或者索尼的PLAYSTATION2中挑一种的话，请读完本文后再做决定。

人们对PS2常带着一丝敬畏，只因索尼的名气，和她在PS时代奠定的游戏基础。虽然PS2总是以老大的姿态正襟威坐，或是对她的对手们指指点点，然而我们必须意识到，并非“所有的游戏都在PS2集结”。下面，我们就来看看这三大主机各自的特色，以及编者对他们的评价。

NGC：与N64完全不同的紫色方糖



任天堂希望用这台小巧可人的主机来抵消掉大众对N64的一些不好印象。看上去NGC像是一个快餐盒，而非一个正正经经的电子游戏平台，作为目前市面上罕见的上开盖光盘机，NGC还拥有一个方便小朋友拿起主机的“把手”，这些设计证实了任天堂将重点放在了如何吸引年轻人身上。

我曾经玩过NGC的几款游戏，其中最棒的当属《超级阳光玛莉》，在任天堂旗下以致整个游戏界，“阳光玛莉”代表着空间ACT的最高水平。还有像是《塞尔达传说：风之韵》，也是NGC的代表大作之一。任天堂的作品充满了温馨的童话风格和无与伦比的游戏性，因此多年来始终能吸引一大批坚定的支持者。



虽然其他软件商对NGC的支持并不像对PS2那样热衷，但任天堂凭着自身的游戏制作实力，仍然将GC发展成为一台独具个性的超级游戏机。



→这款游戏天语给出十分并不是违心随大势，而是确实被它的至高游戏性所折服。



买任天堂主机 玩任天堂游戏

XBOX：设计趋于完美的超级大家伙



微软公司是世界上最成功也是最强大的电脑公司，但他突然涉足游戏界，将XBOX推向市场。这之前，XBOX试图在各个方面都超过它的对手。它拥有更快的图形处理器和更大的内存容量，还带有硬盘驱动器——虽然有一些XBOX的游戏用在这上面不过是“大马拉小车”，但大多数游戏还是能与硬件配置相得益彰的。

Project Gotham Racing绝对是我玩过的最接近实际情况的“模拟驾驶”游戏，HALO则是一款能让你为之疯狂的第一人称射击。还有像是“铁甲飞龙”，单就其三维图形效果就值得一试。

绝大多数XBOX游戏都达到了60帧，因此在某些大场景的游戏类型中，比如RAC或是3D-ACT，XBOX拥有稳定流畅的画面。更令人刮目相看的是，XBOX在开机时能够设定480P/720P/1080i等HD输出——与NGC相比，XBOX几乎所有游戏都对应逐行扫描。如果你有HDTV的话，买一个XBOX专用的分量输出适配器，就能实现有史以来最令人感动的画面。





全年龄层 软硬兼施

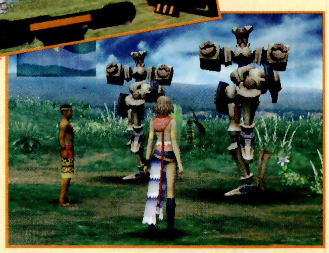
PS2：标榜“前卫”的中庸者



↑算下来索尼出道也已经八年了？

看上去PS2是一种既前卫又时尚的“多媒体终端”，但实际上它却差得很远。它的性能在现在看来已经非常勉强，与XBOX和NGC的差距非常大。PS2的游戏画面看上去总是“有那么一点点意思”、但却完全禁不起“推敲”，细心的读者会发现PS2的游戏总是比较模糊或是丢帧，在NPC角色的人工智能方面也还存有疑问。这是由于PS2的CPU欠妥，图形处理器、内存都太小的缘故。软件商在架构复杂的PS2上制作游戏很难发挥创意。

但是PS2可以兼容PS的游戏，而且它能直接观看DVD而无须插件，通过加装硬盘驱动器和MODEM，PS2也能够实现上网游戏的功能。



→在PS2上，玩家能够找到各式各样的游戏，有极差的，但也有极强的。

从以下几个方面对三大主机进行专项对比 决斗胜负


↑NGC有方向盘，无赛车游戏。

1 主机性能

XBOX无疑拥有魔鬼级的图形处理能力。如果拿PS2的《真·三国无双》和未经刻意强化而移植到XBOX上的版本来对比，会发现二者在发色、解析度、锯齿、运动物体边缘等方面的差异。这样的例子在美版运动游戏中还有很多。

2 主机外观



XBOX很酷，体积非常巨大，移动起来不是很方便，相比之下NGC则非常灵巧简约。而PS2看上去更像一部家电，既可横置又可竖立。

3 手柄舒适度



XBOX的手柄功能与NGC类似，二者都以模拟小摇杆为主打，在设计上明显倾向于“适应3D游戏”。PS2的手柄虽然沿袭上一代的设计，但在一些传统游戏特别是2D类型中，仍然有不错的价值所在。

4 软件阵容

PS2的游戏最多，因为日本有很多厂商只给索尼而不给任天堂或是微软制作游戏。XBOX在欧美的人气很高，也是托了当地的软件商乐于在XBOX上制作游戏的福。NGC的游戏还是以任天堂自己的为主。只有一些大型软件商如SEGA、CAPCOM等，会比较平均地为三大主机制作合适的游戏。

5 画质输出

XBOX和NGC的游戏都对应“逐行扫描”。XBOX能够达到480P/720P和1080i的效果，NGC对应D端子和480P的画质。PS2无法对应逐行扫描，因此其游戏画面闪烁不定，运动物体的边缘颤抖发虚，只能靠倍频器或电视本身来变逐行。

6 读盘速度

NGC拥有最高的读盘速度，因为它特制的8CM迷你DVD在设计之初就考虑到“读盘”这一因素，在玩任天堂自己制作的游戏时人们可以很容易查觉到其读盘的顺畅。XBOX是DVD光驱，PS2在不兼容PS时基本上也是以DVD为主，但总地说来，这二者的读盘时间都偏长，尤其是那些美版游戏。也许这和美式游戏的“大场面大制作”有关吧！

7 附加功能

XBOX现在的版本是内置硬盘、送DVD套件（含遥控），PS2则内置DVD解码。而NGC是作为“纯游戏机”来参与竞争。



↑这算是NGC的半个附加值吧？GBA SP突然登场。

8 周边机器


↑罗技为PS2最新推出的GT-FORCE，一是专门对应世嘉的“头文字D”，二是可以放在腿上玩。

三大主机都有不少官方周边，授权厂商的产品就更是五花八门了，其中主要以大摇杆、方向盘、记忆卡为主。PS2和NGC拥有大容量记忆卡，XBOX可以把存档存入硬盘，但也有移动记忆卡推出。

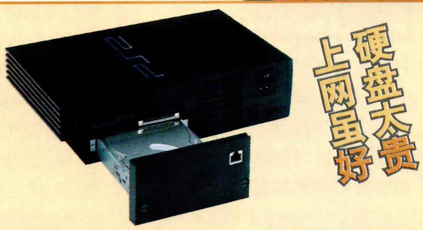
9 网络发展

XBOX的网络计划名为“XBOX LIVE”，现在已经在全球如火如荼地展开了。XBOX上网便利，玩家只需买到“XBOX网络套件(含上网盘和MODEM)”，并利用个人信用卡去申请账号就能上网对战了。绝大多数XBOX今后都将对应网络。

PS2至少需要购买硬盘和MODEM，其中，硬盘价格非常昂贵。PS2网络计划名为PLAYONLINE，目前以FF11为主打。其他厂商专门对应网络的游戏的还未形成规模，一部分正在测试中，比如光荣公司的《信长的野望ONLINE》和元气公司的《首都高赛车》。

NGC的网络计划不是很明朗，目前只有PSO对应网络，玩家在买这款软件时会被附送一个MODEM。





	MICROSOFT XBOX	NINTENDO GAMECUBE	SONY PLAYSTATION2
图形能力	★★★★★	★★★★☆	★★★☆☆
运算速度	★★★★★	★★★★☆	★★☆☆☆
画质输出	★★★★★	★★★★☆	★★☆☆☆
读盘时间	★★★☆☆	★★★★★	★★★★☆
手柄舒适度	★★★★★	★★★★★	★★★★☆
附加功能	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★★★
软件支持	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★★
周边支持	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★★★★
网络前景	★★★★★	★★☆☆☆	★★★★☆
总评	★★★★★	★★★☆☆	★★★★☆

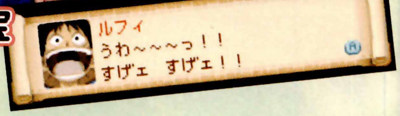







海盗路飞

七之岛的大秘宝



GBA	厂商：BANPRESTO	发售日：2002.11.15	
	类型：ARPG	价格：4800日元	其他：——

基本操作

A键——确认、调查，人物为乔巴时则是变身
B键——人物能力使用
L或R键——换人
Start键——调出菜单
Select键——中断记录

游戏中会出现一种石柱上旋转的晶体，根据颜色形状不同其作用也不同，紫色为普通记录点，黄色可回复ＨＰ，绿色可回复ＭＰ，蓝色可回复疲劳度，而红色则可同时回复ＨＰ、ＭＰ、疲劳度并且可做记录。

战斗模式简介

游戏中的战斗方式为普通的ＳＬＧ战棋形式，战场为５×５的方格，敌我双方最多各出场三人，战场中我方如有后备人员则可换人。我方的普通攻击可以按键形式使出四段连击，方法是在人物作出攻击动作的同时按下Ａ键，可连续按三次形成四段连击。每个战场上一般都会有一个宝箱，靠近的话就会自动出现，也可以用奈美的特技寻找，宝箱必须由我方人员打开方可获得宝物，被敌人打开或者没有打开都无法获得，切记。在某些区域内的战场上还会出现机关，踩中的话便会损失体力甚至会进入不良状态，不过机关不分敌我，可以利用奈美的特技找到具体位置后引诱敌人来踩，无论宝箱还是机关通常都会出现在中间纵向三行内。此外战场中还会出现一些不分敌我的炸弹之类的辅助攻击道具，可用击飞的方式攻击敌人，但是我方中只有路飞、乔巴、山治有击飞能力，且路飞只能击飞移动一格，乔巴则是两格，但山治则是距离无限击飞到边缘直接爆炸。切记不要让卓洛去攻击这些东西，否则会当场炸伤自己，卓洛可以破坏战场上一些其他人无法破坏的冰柱、石柱，或者其他人利用战场上的辅助攻击道具来破坏也可以。

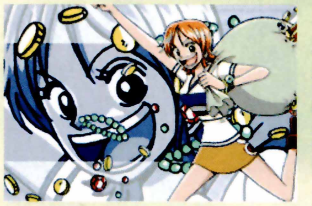


人物能力介绍

路飞（リフィ）——米利前进号船长兼主角，据说曾误食恶魔橡皮果实而变成了橡皮人，身体各部位可无限伸长，而代价则是永远无法游泳，但这没能动摇他成为海盗王的梦想（Ｋ１：不会游泳的海盗王！？）。游戏中的特殊能力是可摇动椰子树、打晕敌人、打坏木箱木桶、利用木桩攀越移动；战斗中移动力是２，普通攻击距离是２，攻击力强，是个靠得住的家伙。

卓洛（ゾロ）——三刀流剑客（Ｋ１：双手持刀，再用嘴叼着一柄刀去打架，晕死……）。游戏中的能力是可切碎草堆与会攻击人的植物（这种植物其他人只能暂时将其打晕而已，只有卓洛才能斩草除根），切碎木箱木桶冰柱等，游戏后期可用剑气打晕敌人；战斗中移动力是３，普通攻击距离是１，攻击力极强，绝对的战斗主力。

奈美（ナミ）——米利前进号领航员，据说还是个天才小偷，并且对宝物非常执著。游戏中的能力是可探测一定范围内的隐藏宝物与危险；战斗中的移动力是４，普通攻击距离是２，攻击力低，但是拥有可以探知战场上的宝物与机关地点的特技。

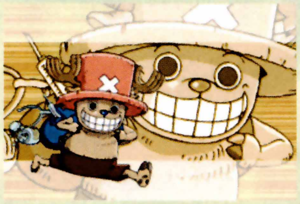


山治（サンジ）——厨师，据说手用来做饭而脚来打架，但是见到美女就脚软。游戏中能力是可踢移某些石块；战斗中移动力是３，普通攻击距离是１×４，是全员中惟一一个可以同时普通攻击复数敌人的家伙，并且攻击力也不俗，惟一缺点就是遇到女性敌人就抬不起脚……

乌索普（ウソップ）——狙击手，据说天生爱吹牛（Ｋ１：怪不得鼻子很长……），并且经常因此而被别人追杀，所以跑得也很快。游戏中能力是可打晕敌人、点火、远距离扳动开关；战斗中移动力是５，普通攻击距离是３，攻击力极低，绝对的后卫型队员。



乔巴（チョッパー）——医生，据说以前只是一只普通的驯鹿，因吃了恶魔人果实而成了驯鹿人，一样不会游泳。游戏中的能力是变身，进出小洞穴，通过特殊地形，移动速度为别人的两倍，可打坏木箱木桶等；战斗中移动力是２，普通攻击距离是１，攻击力一般，惟一拥有回复特技的队员。



流程攻略

平静的海面上漂着路飞的米利前进号海盗船，一只鹦鹉飞到船上不断叫着“七之岛(ナナツ岛)上有财宝”，奈美一听有财宝双眼就开始放光，但可惜现在要护送ビビ前往阿拉巴斯塔（アラバスタ），因此奈美只得眼睁睁地看着鹦鹉飞走，然而本来晴空万里的天气竟然出现了龙卷风，一下子将路飞等人卷了进去……



七之岛上，路飞醒来后发现伙伴们还有米利前进号都不见了，只有那只飞走的鹦鹉还在，路飞以为鹦鹉知道伙伴所在地点，所以跟着鹦鹉走即可（Ｋ１：可以给鹦鹉起个名字，默认名为“不思议鸟”）。路飞可先在附近转转找找道具，然后去找不思议鸟并进入洞窟。在这里先熟悉一下战斗操作，出洞后遇到一个叫碇（ディン）的人，他很客气地请路飞与不思议鸟吃了一顿饭，并告诉路飞这里是七之岛的其中之一，随后又叫不思议鸟去其他岛找路飞的同伴，然后就离开了，路飞便在原地睡觉等待不思议鸟的消息。

不思议鸟在其它岛屿找到了卓洛与奈美，并告诉他们路飞的消息，于是卓洛二人便跟着不思议鸟行动。森林中的某些告示牌附近会有隐藏通路，需要仔细寻找。前进中他们听到了一个叫“塞蒙海盗团（サイモン海贼团）”的消息，似乎是一个势力很大的组织。不思议鸟带他们到另一海岸后告诉他们在这里等待之后再次离去，这次在

另一岛屿找到了山治、乌索普与乔巴并一起行动，从右上进入雪山，到达山上的小屋前遇到一老者，之后与一女海盗和其两名手下战斗后，老者自我介绍叫乙（オツ），听完山治等人的遭遇后，说去西面的サンバイ村也许能打听到什么，于是山治等人继续前进来到サンバイ村，在这里要尽量多与人对话以获得情报，最后去一间有两扇绿门的房子里，此时会发生塞蒙海盗团不让病人看病的事件，而乙也会出现，在乙的授意下大伙打退了塞蒙海盗团救下病人。之后来到村码头,乙告诉了大家关于塞蒙海盗团的一些情报,随后又说如果想要去别的岛可以去西海岸看看,众人到西海岸看到了三只鸵鸟一样的动物，看来它们就是海上交通工具了，不过要使用的话得先打败它们才行。乘着鸵鸟山治等人很快找到了卓洛、奈美还有路飞，现在只剩下ビビ与カル一还有米利前进号了，前进中再次遇到碇，当碇得知路飞等人对七之岛的宝藏不感兴趣时显得很吃惊，看着路飞等人离去的背影，似乎在自言自语：“麻烦了,看来我得有所行动才行……”

在ヨバンの町码头与一名男子交谈得知米利前进号在北面，需要通过村子北面的矿山，在矿山中大伙遇到一名叫马尔库（マルク）的人，他愿出高价希望路飞他们把他带出七之岛，但得知路飞他们暂时没有船时只得悻悻离去。通过矿山来到シブ村，仍然要尽量与所有人对话，然后去村长家地下室与一老婆婆交谈，出门后发现一名自称天才学者尼夫塔尔（ニフタル）的人声称这个村地下有遗迹，为了调查要把所有村人赶走，正在路飞等人准备出手相助时出现另一队人拦在尼夫塔尔面前，为首者名叫丙（ヘイ），他们很轻松地解决了尼夫塔尔的手下，但没想到尼夫塔尔竟然叫出两个机器人，眼看丙他们要吃亏时路飞等人立刻上前截住了机器人，这是游戏开始到现在第一场真正意义上的ＢＯＳＳ战，小心应付吧。胜利后丙会带路飞等人前往イッ岛。

登陆后首先直奔“山贼屋敷”，来到门口时忽然听到一阵类似打雷的声音，等进去一看才发现原来是一胡子老头在打鼾，经丙介绍得知这位鼾声如雷的家伙叫甲（コウ）。甲醒来后对路飞等人态度很冷淡，听说了シブ村的事后也只是淡淡表示了感谢，然后斥责了丙一番后离开了。随后丙的弟弟丁（テイ）（Ｋ１：居然用甲乙丙丁做名字……）前来解释原因是因为最近甲也在为塞蒙海贼团的事而烦恼，并告诉大家ビビ的脚受了伤因而暂时无法行动，正在二楼等着路飞他们呢。来到二楼最里面的房间见到ビビ与カル一，这下大家终于团聚了，交谈中得知米利前进号由







于龙卷风的缘故破损严重，于是大家决定先去看看，回到一层与丙交谈后丙便让开道路。如果在房内打听情报的话会得知这个七之岛分为ヒ一岛、フ一岛、ミ一岛、ム一岛、イッ岛、ヨ一岛六个岛屿，但为什么会叫“七之岛”还是一个谜。乌索普查看了米利前进号破损程度后说大概要６、７天才能修好，不过在奈美的提议下大家不眠不休日以继夜地抢修后，只用了三天船即可下水了。

这天大家突然发现一只超巨型的鹦鹉飞向了山贼屋敷，路飞感到有趣于是便跟着跑去看,乌索普也随后跟来。当两人跑到二层时突然听见ビビ的房间内传出一声枪响，感到事情不妙的二人马上奔向ビビ的房间，可是还是晚了一步，两人只看到カル一倒在地上，ビビ被劫持，而劫持ビビ的人竟然是那个碇，原来他就是塞蒙海盗团四大干部之一的蓝翼之碇，就是他训练出了大量的鹦鹉去吸引众海盗前来这七之岛寻找宝藏，路飞他们最开始遇到的不思议鸟也是一样，然后塞蒙海盗团就可以坐收渔翁之利，而碇最看好的就是拥有两人有恶魔之实力的路飞海盗团，然而人算不如天算，虽然碇如意算盘打得好，可惜路飞他们对七之岛的宝藏偏偏不感兴趣，不得已之下碇只有劫持ビビ来要挟路飞他们了。碇说完这些后马上乘着那只巨型鹦鹉离开了，路飞正要用橡皮手阻止却因不思议鸟的妨碍而错过了时机，随即当机立断下令米利前进号下海去追。眼看就要追上之际，突然龙卷风再次出现，这次大家却看到龙卷风里竟然有人，那人来到船上大家才看清原来是鱼人，他自称是涡之潮伽斗（ガド），塞蒙海盗团四大干部之一，当初路飞他们遇到的龙卷风就是他的杰作，他来此的目的当然是阻止路飞他们了，不过伽斗一看到奈美就马上对她一见钟情了（汗），打败伽斗后由于巨型鹦鹉已经消失而船再次破损，不得已只好返回。

山贼屋敷中甲了解事情始末后，决定出动罗坨尔山贼团（ロートル山贼团）帮助路飞他们寻找ビビ，让路飞等人专心寻找宝藏。至于宝藏的地点现在只有不思议鸟知道，提到这只鹦鹉大家就来气，ビビ被劫持它也有一份的，山治更提议或蒸或烤算了，最后还是路飞说情才放过了它，不思议鸟感谢路飞因此开始认路飞为主人，并说出第一个宝藏地点——ゴサッ山的遗迹。

进入ゴサッ山不久会遇到三个海军军人，他们说要没收七之岛的宝藏，但卓洛却一下子识破了他们伪海军的身份：“你们即是海军却连这个值三千万的脑袋（指指路飞）都不认识？”随后三两下就把他们打跑了。遗迹内部有许多电网拦路，需要找到并关上各自对应的开关，最后在地下室找到了七之岛宝藏之一，当然在得到之前少不了一场ＢＯＳＳ战。战斗结束后奈美第一个冲上去要拿宝物，可是怎么也拿不下来，随后山治与卓洛用出吃奶的劲宝物还是纹丝不动，众人正奇怪时路飞上前结果非常轻松就拿到了手，众人全都大眼瞪小眼……奈美打量了一下到手的宝物，发现根本没有什么特别之处，真不明白塞蒙海盗团要这个有什么用。在随后的房间里又发现一本写有古文字的书，也一并带走。

回到山贼屋敷２楼找到丁问问关于古文书的事，丁表示也许需要一段时间来解读，于是大家决定接下来去找下一个宝藏。根据不思议鸟的情报，下一个宝藏地点是ヨ一岛的ヨバンの町内矿山，于是众人来到海边乘海豚出发，途中却遇到伽斗手下三名女鱼人来找茬，只不过实力很弱，两回合就能搞定。

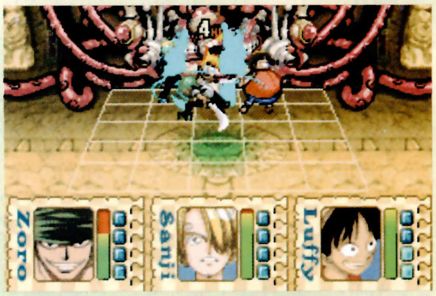
到达ヨバンの町后先去最大的房子，会遇到一位谜之医生向路飞等人打听马尔库的事件，据他说马尔库是他的病人，但还没等治好马尔库就













跑了，如再不治疗的话会有生命危险。出房间后又听到塞蒙海盗团员在议论矿山内有遗迹的事，众人决定马上进矿山。在矿山内的遗迹深处果然又找到财宝之一，干掉ＢＯＳＳ后奈美却让乔巴去拿宝物，结果乔巴也很轻松地拿到了手，奈美恍然大悟——原来只有恶魔果实能力者才能拿下宝物，怪不得塞蒙海盗团千方百计要路飞他们去找宝物。拿到宝物后继续前进，途中再次遇到马尔库，紧接着那名谜之医生也找到此处，可大伙万万没想到谜之医生一连五掌打在马尔库要害上，并声称这就是治疗，原来谜之医生的真实身份是塞蒙海盗团四大干部之一“苦之炼匝巴尔（ザバル）”，而马尔库是从塞蒙海盗团里脱逃出来的，眼看马尔库要死在匝巴尔手里，身为医生的乔巴再也看不下去了，毅然挡在马尔库身前。这个匝巴尔还算有点本事，“碎法·技垂”可以躲开所有普通攻击，因此要尽量用必杀技来攻击。打败匝巴尔后要赶快找个地方医治马尔库，一路走下去发现遗迹竟然通向了シブ村村长家的地下室，没时间多想了，救人要紧。

也算马尔库命大，经乔巴妙手回春终于脱离了危险，众人在松了口气之后开始考虑下一个宝藏地点，不思议鸟说在ミ一岛上，这次可够远的，于是乔巴提议先去ヨバンの町港口看看再说。在港口却发现了匝巴尔的船，而匝巴尔竟然同意路飞等人乘他的船到ミ一岛，理由是路飞正在为他们找宝藏。登上ミ一岛下船出了港口，发现乙正在等他们，众人跟随乙到山上小屋后，乙告诉大家藏有宝藏的ミッカドのいせき由此稍微向东，进入遗迹后先直奔２Ｆ，这里会再次遇到那个学者尼夫塔尔，看来他也是塞蒙海盗团四大干部之一了，并且就是他利用这个遗迹里的机械镇住了火山，所以这个岛才这样冷，于是众人一拥而上把他的两个机器人跟班与遗迹机械全都毁掉。接下来就可以去地下室打ＢＯＳＳ拿宝藏了。回到乙的房子前遭遇碇，不用说肯定要打起来，打败他后他再次离去。进入房间发现乙不在，只留了一张纸条说已经找到了ビビ，要路飞等人放心寻宝。下一个宝藏地点在フ一岛，看来又得和那鸵鸟打交道,不过这次鸵鸟提出了要吃鱼料理的条件，于是大伙从サンバイ村海盗团聚集点的房间里找到料理菜单，然后由山治做出来即可（按两次ＳＴＡＲＴ选择レシピ开始制作）。

到达フ一岛通过フタテの森便来到ニカイ村，在村中一间绿门房子内的老者告诉大家森林西面有个古老的建筑物，看来这就是遗迹地点了。大伙刚出门就遇到了同样拥有恶魔果实力量的巴基（バギ）与阿尔比妲（アルビダ）两人，并且他们也是来找宝藏的，这下可麻烦了，因为他们也可能拿下宝藏的。于是众人马上从村子另一出口赶往遗迹，遗迹中果然再次碰到巴基他们，这次免不了恶战一场了。打败他们后取得宝藏，回到村子里时有人传来乙的口信，要路飞他们去南海岸，赶到后发现乙带来了一艘潜水艇，并带领大家去营救ビビ。到达目的地后大家开始寻找ビビ的下落，这次的迷宫不算很难，只要找到钥匙去开一道锁住的门即可。可是眼看就要救出ビビ时，塞蒙海盗团的首领——神之任塞蒙突然出现在众人面前，大伙一眼看出他也是恶魔果实能力者，但塞蒙本人却说自己拥有超越人类的能力，并不是什么恶魔果实之力，并且还声称要征服世界。一场恶战后ビビ再次被抓走。众人沮丧地回到海岸时又发现乙被匝巴尔打倒在地，为了救乙大伙只得放过匝巴尔，立刻乘潜水艇回到山贼屋敷，安顿好乙后众人还得继续寻找宝藏，根据不思议鸟的情报来到北海岸乘潜水艇前往ヒ一岛西海岸，进入以前不思议鸟带路飞进过的山洞，在山洞深处果然找到了宝藏，但这次的ＢＯＳＳ不再是守护机械，而是那三个女鱼人还有她们的上司伽斗，战胜后得到宝藏。

最后一个宝藏地点就是ム一岛，但要乘那条鲸鱼才能到，于是众人回到イッ岛找到那条鲸鱼，开始出发去ム一岛，可是登陆后却发现有将近２０个洞口，无奈之下只得返回山贼屋敷问问甲怎么办，其实不返回也可以，只要注意到这些洞内的ＢＧＭ和名称有没有与其它洞不同的，那就是正确的入口。这是整部游戏中最为复杂的迷宫，敌人也较强，同时机关的杀伤力也极强，所以千万要小心，基本上一直向上走就能找到楼梯。首先在三层找到钥匙，然后返回二层去开左侧的门，再次得到钥匙后去开三层右侧的门，得到最后一把钥匙，去开一层的门，最后终于来到ロクゴウ村，在村子里一民家内打听到关于一个医生的情报，接着去原先进不去的绿门房子内，调查书桌后匝巴尔出现，再次教训他后即可从村南出口经过海盗团基地前往ロッカク山，通过ロッカク山进入遗迹后发现遗迹内有毒气，不思议鸟说需要グラナの木方可进入，于是众人回到ロッカク山中找到グラナの木后再次返回遗迹。遗迹中会再次遇到已经被毒气熏得晕头转向的巴基与阿尔比妲，但与他们打起来时却比上次还要厉害，打败他们后紧跟着就是与宝石守护机械的连续战斗，所以之前要作好连续ＢＯＳＳ战的准备，最后在遗迹尽头取得最后一个宝藏。

回到山贼屋敷，众人商量后觉得塞蒙不一定会守信用，于是重伤初愈的乙提供了一个作战方案。自由行动时到二楼找丁，他会告诉众人之前得到的古文书解读后了解到，原来原先找到的六个宝藏会成为得到第七个宝藏的钥匙，至于第七宝藏是什么还不清楚，但是很可能是一种“强大的力量”，很久以前七之岛原来就是一个完整的大岛，也许就是因为这“强大的力量”而分裂成现在这个样子。之后在一楼找乙问问他的身体情况，最后去找丙即可前往路飞的米利前进号海盗船。来到海盗团基地与塞蒙进行先礼后兵的谈判，结果果然与众人料想一样——塞蒙得到六个宝藏后并没有放人的意思，于是乙的作战方案启动，并且非常顺利地救出了ビビ并同时封住了塞蒙的力量，然而匝巴尔突然出现并掩护塞蒙逃跑，众人打败匝巴尔后开始搜索塞蒙的下落，当寻找到三层时发现伽斗，再打败伽斗后得知塞蒙已经逃跑，而基地开始坍塌，众人只得撤回山贼屋敷。

事情总算告一段落，虽说现在路飞他们已经可以带ビビ离开七之岛继续前往阿拉巴斯塔，但











是路飞仍然不放心漏网的塞蒙以及塞蒙所要寻找的"强大的力量"，而ビビ也同样担心获得“强大的力量”后的塞蒙会对阿拉巴斯塔不利，因此众人决定去阿拉巴斯塔之前一定要先阻止塞蒙的野心。先找丁了解一下关于七之岛的第七座岛屿“看不见的岛（みえない岛）”的事，下楼碰到甲井谈话后，再去找乙谈话即可乘米利前进号向最后的目的地出发了（Ｋ１：别忘了先去回复体力与记录）。海上又一次遭到三个女鱼人的拦截，并声称要为伽斗复仇，打败她们后伽斗出现，不过这次就不用打了，伽斗表示不会再妨碍路飞他们，随后便带女鱼人离去。

终于找到了塞蒙，但是还是晚了一步，塞蒙已利用路飞他们找到的宝藏打开了“天之扉”，第七座岛屿竟然出现在天空并向路飞等人所在方向落下，现在要做的就是——快逃。耐过岛屿落水后的浪潮冲击后，众人吃惊地发现山贼屋敷所在的イッ岛已然陷入一片火海，原来这是碇的杰作，碇要不思议鸟回来，但是不思议鸟已不再认碇为主人，而是要和路飞在一起，恼羞成怒的碇马上杀了过来，然而终究不是路飞等人的对手再次败北。“为什么？为什么连你也背叛我……”一脸寂寞地碇失望地离去。

登上七之岛最后的岛屿ナ一岛，在遗迹门口又碰到了学者尼夫塔尔以及两个机械跟班，不用说还得打，胜利后塞蒙终于出现了，他先杀死了已无用的尼夫塔尔，然后再次遁回遗迹，虽然奈美怀疑塞蒙出现的目的，但是众人还是追了进去，在一岔路上路飞等人决定兵分两路。前进途中分别打败巴基与阿尔比妲，会合后继续前进至遗迹深处找到了还是“蛋”的“强大的力量”，路飞正要破坏时甲及时出现阻止了路飞，并告诉大家根据古文书记载，所谓“强大的力量”其实是一个以恶魔之实能力者为食物而成长的怪物，如果刚才路飞碰到它，现在恐怕已经被它吃掉了，众人冒出一身冷汗，如果刚才甲再晚来一步的话《海盗路飞》这漫画就不用连载了……。这时塞蒙出现，原来他一开始就打算将路飞与乔巴当成饵料，让这个叫修希巴尔巴（シュシバルバ）的



怪物复活，从而得到它的力量，但是甲却说出一个令他无法接受的事实，原来塞蒙本人确实是恶魔果实能力者，是年轻时的甲为了救他婴儿时的性命而喂给他吃了恶魔果实，因此如果让修希巴尔巴复活的话连他也会被吃掉。但塞蒙哪里听得进去，于是众人只有动手了。被打败的塞蒙已形如疯狂，他竟然以自己为饵使得修希巴尔巴复活了，结果路飞与乔巴的力量被封印。危机关头丙带两名手下出现，告诉大家就是它的手腕封印了路飞他们的力量，并干掉了三只手腕其中的一只，另外两只就要靠路飞他们自己了。

最终ＢＯＳＳ战正式开始，修希巴尔巴共有三种形态，第一形态时路飞与乔巴无法攻击，因此不要让他们上场；第二形态时头部要害会上升使众人攻击不到，此时不要贴近，否则其要害不会下来；第三形态会以放出两个分身为主要攻击手段，只要将其围困在边缘或者角落里它便放不出分身了，围困后先以全屏攻击道具消灭它的分身，接下来就可以慢慢折磨ＢＯＳＳ了……

一切都结束了，然而，那个修希巴尔巴到底是什么呢？古文书里并没有记载，也许，是制造它的人对恶魔果实能力者有着很深的怨念吧，是为



了防止像塞蒙那样的人吧……但是也有像路飞这样头脑简单懒得去想这么麻烦的事，现在他想到的，也只有护送ビビ前往阿拉巴斯塔这件事吧。于是，路飞等人告别了甲乙丙丁再次踏上了旅途。

后记

由于笔者没有看过漫画原作（以诸诺恩之名义发誓真的没有过），因此无法确定此游戏是否忠于原著，但是在角色的对白中确实充满了暴笑风格，经常会出现一些令人捧腹的台词，再加上游戏难度并不是很高，可以说是一款非常轻松有趣的游戏，如果这就是漫画原著的风格的话，那么漫画迷们可千万不要错过此作品哦。

作者／天使受容体・Ｋ１





PS2	厂商：EASQUARE		发售日：2003.1.30
	类型：FPS	价格：6800日元	其他：——

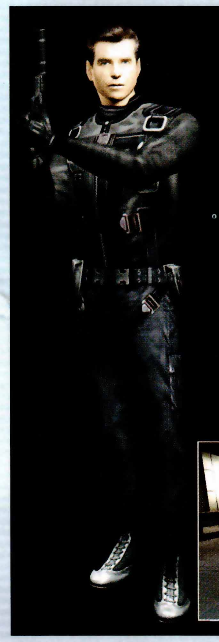
MISSION 1

本关主要任务是阻止敌人的炸弹卡车炸毁铁塔，一开始女主角坐在红色跑车上，后面有大批的追兵。而007则在一架直升机上，一开始要利用狙击步枪射击那些追兵，难度不是很大。当女主角驾车飞过桥后，要立即射击桥上那个蓝色的方块，让后面的敌人掉下去，否则任务就会失败。一段CG后两人坐在了007的战斗车里，开始了与那辆卡车的追逐。

和普通的赛车游戏类似，按X键是加速，按L1是让车身侧过来（看过007电影的人都应该知道这个动作），按R1是发射导弹攻击敌人。接下来是一段在公路上飞车的情景，最后追上卡车后将其弄下河，过关。此关难度不是很大，可以轻松搞定。

MISSION 2

007来到一个大城堡，跳下开门进入接到任务。下楼来，开门会看到一个拿枪的士兵走动，二楼也有一个，小心二楼的灯光。消灭他们，向前走。来到一个卡车处，消灭两个士兵，在大门处出现绿色箭头进入。进入后左侧有两个士兵干掉他们往左走。偏右的路，进入一个小楼梯的门，进门再干掉两个敌人（注意进门就开枪），找到一个有三个红灯的面板拉下开关。上楼可得一件防弹衣。返回走偏左面，发现一个发电机关掉它。来到一个像花园的走廊，有三个卫兵，干掉他们进入最里面的门，上到最上面干掉士兵拿到AWP。下到一层进电子门，拿出AWP干掉右边楼上的人（注意身后还有一个）。上到一个大落地窗前看CG。



游戏的操作方法

方向键上——拉近视点
方向键下——锁定目标
方块键——强制攻击
叉子键——装弹、行动
圆圈键——切换目标
三角键——跳跃
L1——手动瞄准
R1——使用武器
L2——蹲伏
R2——切换武器
左摇杆——移动
右摇杆——转身
START——暂停



来到一个大宴会（注意不能杀人与用枪否则任务失败）。往有个保镖面对的门进去，下到下面，和一个服务生说话之后，拿出特殊道具打火机，为在场的四位MM拍照(一定要拍到她们的脸，拍好后会有一个英文提示还剩几个）。拍完后在二楼的那个穿白衣服的黑人就会离开，进门来到一个书房。看看CG吧。上到旋转楼梯戴上夜视眼镜，进入一个房间，迅速干掉对面的那个人，捡起他的枪，再干掉里面的三个人。一直往里走，来到一个十字木梁跳上去直走。到一个大厅一段CG后开枪干掉下面的四个人后，追入一个地窖。在里面消灭三个敌人后，记得在墙边有火箭筒一定要拿到。再来到有两个死人的地方拉下拉杆，上缆车按下开关启动缆车。当缆车走到一半会停下来，干掉身后的两个人，换成火箭筒，从窗口消灭直升机，三炮搞定。过关。

MISSION 3

这关开始一定不能让警报响起，不然任务失败。一开始到屋后有个变电器，小心一路上的探照灯贴着墙走就可以，用特殊道具手表把锁打开关掉它，探照灯会断电。回到女同伴身边，她会自己过去不要跟着她，退到身后的大箱子后蹲下，用枪干掉走过来的士兵(注一定装上消音器)拿走他身上的IC卡，进入左边的电子门。门的左边有个士兵不要杀他，右边还有个监视器。请小心监视器，进入对面的房间等那个士兵离开后，进入监视器下面的房间。从对面离开，躲过两个监视器来到Data processing

的房间从对面出来，上二楼进入房间干掉里面的两个士兵。最好使用特殊道具钢笔来让他们ZZzzz。拿到桌上的另一张IC卡，从另外的楼梯下去，小心监视器，打开电子门。来到最上面，先干掉外围的敌人，等同伴关掉监视器系统再上去干掉里面的人拿到AWP，打坏所有设备。来到刚才的外围用AWP杀掉所有追女同伴的士兵。完事后下楼把屋里的也消灭掉。再到有一个铲车旁的仓库，杀掉里面的所有人，从有三个红色的铁管钻过去，开门出去。出来后最好用AWP干掉敌人，因为这里比较大，敌人离你较远。进入最里面的停机坪，保护同伴加油。注意有个通讯塔上有阻击手，干掉他后去拿他的AWP，这时会有一群人冲到飞机旁，迅速跑回去保护同伴，直至飞机发动。一直追着飞机跑就会出现CG啦！

MISSION 4

这关地图较大，房间也特别多，敌人也不少，小心应付。一开始马上干掉门外的敌人，跟着一个男人去另外的屋子。保护他消灭所有敌人，不要让他受伤。之后会来到一个地方，他就会打开一个地道下去。你要去救四个MM后在一个有一张大双人床的房间，按下一个龙的物品打开墙上的门，拿走一张IC卡，之后到最后救人的地方跳下去，进入一个浴室，救完最后一个MM回到跳下来的地方，有两个红灯笼打







掉它，从旁边的石头上爬上电线。小心火花，要有间隔地往前爬，回到那个地道后一段CG就出现BOSS了，是一个忍者，小心他的闪光弹。搞定后过关。

MISSION 5

跟着那个警卫不要杀他，来到电梯处，贴着左侧的墙绕过他们，小心一个工人不要让他发现。进入他旁边的门上楼。再躲过两个保安走右边来到大门的服务台，拿到一张IC卡（有一个睡觉的警卫，不用怕他）。返回去有一个电子门，进去用钢笔干掉里面的警卫。在有特殊道具电脑对准一个红色带数据的面板，按下左键直到数据条完成。再回到刚来的地方，就可以乘坐白色的电梯上楼了，出电梯小心警卫与监视器，还有墙上的红外线（就是六个黑色的方块，你是看不到红外线的），只好绕着房间通过。来到一个大房间有个像可视电话的机器，把特殊道具IC卡用上（按确认键），一共有两个。全部完成后再找到一个控制室，进入后用同样的方法打开数据板，这样就可以关掉墙上的红外线了。出控制室向右走来到EXIT门出去。到电梯机房用钢笔干掉屋里的一个工人，出去再躲过三个工人，进入一个控制室，同上找到一个像可视电话的机器，搞定后来到发电室，让两个人都“睡觉”。再从另一个门来到屋顶，用手枪消灭一个敌人往前走。这时开始爬楼了，不要让屋里的人发觉（注意这里不能SAVE），来到一个大房间里，找到有两个雕像的木门进入后用电脑打开一个带红色标记的门，拿走里面的磁盘。这时身后会有敌人攻击你，消灭他们。出来向左走，来到会议室。

从逃生门到拱形屋里，走到电脑前会有直升飞机攻击你，赶快走到木门旁的电子锁用电脑打开武器库（会看到有火箭筒，可惜现在拿不到）。出去先用M4A1打它几枪，等它发射导弹射中武器库时再回去拿火箭筒。打掉它吧，注意躲闪它的射击，干掉后过关。

MISSION 6

打开夜视眼镜从左侧通风口一直走到最里面（是个仓库）。打开锁跳下去，来到一个机房干掉里面的所有人。找到一个画着电路图的房间，进去打开墙上的开关，这样就可以坐开始看到的电梯了。下到下层往左走再干掉几个人后回来，那个电梯对面的门就会打开了，关掉里面的电源。从电梯右边打爆铁桶上来。再回到机房，先前打不开的两个门现在可以进去了。把开关全部打开后回到有三件宇航服的地方，穿上宇航服进通道。按下开关房间里就开始充水了，进去消灭敌人后往上打开一个圆形通道，在里面小心有时间间隔的电网，通过后就开打BOSS。用跳跃跳上平台，一点一点上去，就可看到他了。开打吧，过关。

MISSION 7

这一关在一个破电梯里干掉左右两边的所有敌人，直到电梯下降到一条走廊的对面。消灭一个敌人后用电话对准屋顶上的黑色圆盘（注意一定要按住左键不放）。进入后向右找到一个会议室打开箱







子取到手雷，再返回找到一个放有多台处理器的房间用手雷把它们炸掉，炸完后来到一个环廊开枪打碎黑色的玻璃，用跳蹲进入，打开闸门找到EXIT门出去。29、38和顶层有些装备可拿可不拿。往下走到19层时18层的楼梯就会被炸掉，贴着墙来到18层，进去后找到一个缺口后跳下去。这层大部分都得用跳蹲走窗户。找到后楼梯去7层，这层有很多红外线炸弹要小心地往前走，用枪打的话要离远一点，如果看不见的话就用手雷搞定吧。

来到一个开着的门前不要进去，往门缝里扔一个手雷进去把门口炸弹报销，干掉里面的人后，进里面的门时要小心地上有架小型机枪火力相当猛，要先把它打掉，再用手雷向左侧的桌子扔，全部报销后再前进打坏屋里剩下的所有处理器后，来到环廊，这时铁闸会全部关上，拿出AWP将躲在角落里楼上楼下的火箭兵干掉，马上跑向两个大门旁用M4A1消灭冲出来的三人，进入拿装备。

这时铁闸会再次打开，出门后向右，来到一个铁闸门旁的屋里隔着窗子用火箭筒炸掉左右两个红外线炸弹，直到把剩下的屋里的处理器全部摧毁，再从另一边的窗子出去拿些装备上电梯，出电梯用火箭筒干掉射击你的车后，再炮轰5辆白色面包车，从另一头的楼梯来到大厅，消灭敌人后走到大门，铁闸就会关上，返回从敌人打碎的一个窗子进入打开铁闸。过关。

MISSION 8

从海岸向右走到小木屋里用IC卡打开同样机器（注特别要注意，左侧海岸上有三挺机关炮），干掉他们后从左侧上山，从山洞里来到一个梯子旁下去，干掉所有人拿些装备，进入一个铁地板的通道，走右边冲入一个营房杀人拿装备出来右走，打开铁门取走桌上的东西上楼，用电脑打开门，拿到火箭筒，那个穿白衣的人不能杀，从左边上旋转楼梯，来到一个有水池的地方，下到水池底的一个机房安上C4(自动装上就是刚才从桌上拿到的)，进入一个房间用IC卡启动火箭平台，利用火箭平台跳到最上面离开。

一段CG后沿路进屋拿装备，上山，来到最上面救出女同伴，拿走榴弹枪。进山洞，一路上杀人，跳过山崖进入另一个洞。到一个通讯塔楼对面的机房里，找到一个活动地板下去进入那个塔楼，打开开关。出来进入有两个红灯的洞，在一个屋里打开开关，出去上另一个塔楼里打开开关。再从有辆卡车出来的地方进入，跳下水，在桥墩装上炸弹，过关。

MISSION 9

一直前进关掉门口岗亭的开关，进入仓库，按下控制台的开关，让吊车移开，用电话吊住原来吊车旁的白色扣环。一直走到最里面，在一个玻璃屋的上面也有一个扣环，上去进入通风管，从最里面掉到屋里进入电梯。出电梯在对面的屋里用打火机给桌子上的图纸拍照，出门右转。在旁边的屋子里拿到IC卡，出去找到控制台打开吊车用电话上去，跳上火车（注意两侧的敌人）。到站后用电脑开门，走到最里





面先用特殊道具IC卡打开机器再启动红色的大按钮之后会爆炸(不用怕，对你没有伤害)。跑到屏幕后面上电梯。下电梯一直往里走，打开电子门通过木质书屋下楼，来到一个大的平台，站上去它就会自动下降（注意这里的敌人武器的火力非常强，小心应付)。来到一条走廊，这里的敌人非常多而且有红外线炸弹。

全部搞定后来到大的电子门进入，蹲下爬进坏电梯里，从上面上去，找到吊环用电话爬上去，最后来



到有航天飞机的地方，干掉五个士兵及忍者，上楼。

MISSION 10

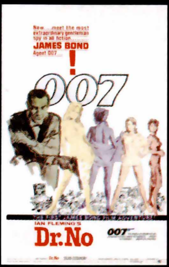
打开门干掉上升平台上的人，再从左边跳上去（因为引力非常小），再从屋顶跳到对面。找到一个像加油的嘴儿，按住确认键，头盔的下方就会上升，那是在给服装加喷射气。再按住跳就会飞得很高，跳上去来到一个能看到四只火箭的地方，打碎玻璃冲到中央的平台上消灭敌人。再按开四个的开关，打开火箭的舱盖，要大跳上去关闭开关(每个火箭有三个开关，只能一个一个关。如果喷射气用完了可以跳到下面，下面还有一个加气的。特别注意的是只有五分钟，一定要快)。都关完了就可以从另一个门出去了。开门就是BOSS了，它的闪躲非常快，还会发出大电光球，击中的话就会OVER，小心、小心、再小心。最好把他逼到一个角落里打，一会儿就会打倒他，完了后从另一个门走吧。

武器名称	详细介绍
Wolfram PP7	最基本的武器，手枪，使用7.62mm口径子弹，可以装7发子弹，可以使用消声器，射速很快。
Golden gun	高级的手枪，威力很大，但是射击的间隔时间较长。
Kowloon Type 40	敌方的基本武器，命中精度较低，可以使用三连发模式。
Raptor Magnum	强力的大口径手枪，弹夹很小，可以装备激光瞄准器，这样会大大提高命中精度。
Deutsche M9K	轻型冲锋枪，可以三连射，命中精度很高，但是携带子弹量较少，可以使用消声器。
Storm M32	全自动冲锋枪，携带子弹量非常大，但是威力和命中精度都非常低。
SG5 Commando	狙击步枪，可以使用消声器，可以使用激光瞄准器。
AIMS-20	一种较高级的武器，发射榴弹枪，可以在单发和连发之间切换。
Frinesi Automatic 12	战斗用散弹枪，在近距离的威力非常大，可以使用快速射击模式，大大提高了射速，但是命中精度会有大幅度下降。
Covert Sniper Rifle	很安静的狙击步枪，弹夹内可装备5发子弹。
Tactical Sniper Rifle	长射程的狙击步枪，弹夹内可装备5发子弹。
Militek Mark 6 MGL	大威力的榴弹发射器，可以进行连射。
AT-420 Sentinel	军用火箭筒，可以发射火箭弹。到后期可以发射跟踪型火箭弹。
AT-600 Scorpion	大威力的火箭筒，可以发射热跟踪型火箭弹，可以自动追踪敌人并将其消灭。
Phoenix Samurai	一种还处于试验阶段的热能武器，使用一段时间以后要进行冷却。
Frag Grenade	普通的手雷，在对付大群的敌人时非常有效。
Smoke Grenade	烟雾弹，作用不用多说了，打不过逃跑时的必备之物。
Stun Grenade	眩晕手雷，发出强烈的闪光使敌人眩晕，在被敌人包围的时候非常有用。
Satchel Charge	一种塑胶定时炸弹，可以安装在任何地方，到后期可以升级，能大大缩短爆炸延迟的时间。
Remote Mine	自动感应式地雷，上面有强力万能胶，可以粘在任何物体表面，不过使用的时候要小心误伤到自己。
Laser Trip Bomb	激光感应式地雷，射出一条看不见的激光束，凡是触及到激光束的敌人都会引起爆炸。
JL-7 Weapon System	小型的武器系统，上面装备了20mm机关炮和一个小型的火箭发射器。
V12 Missile System	在车顶下面装备了自动跟踪导弹的战斗系统。
V12 Torpedo Launcher	从车头发射的导弹，半自动制导。
V12 Q-Charge	一种地雷，主要用来消灭水下的敌人。
Combat Utility Vehicle	一种拥有强力装甲的越野吉普车，上面装备有导弹和轻型机关炮。
D-1400 Weapon System	轻型飞机，一开始的时候装备的是双管20mm机关炮，到后期可以装备热跟踪导弹。

附录

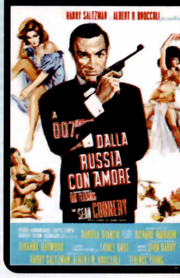
007系列电影资料一览

Dr. No



——译名——
诺博士
第七号情报员
铁金刚勇破神秘岛
——导演——
泰伦斯·杨
——主演——
肖恩·康纳利
乌苏拉·安德丝
片长110分钟
1962年 英国出品

From Russia with Love



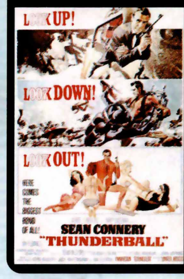
——译名——
来自俄国的爱情
第七号情报员续集
铁金刚勇破间谍网
——导演——
泰伦斯·杨
——主演——
肖恩·康纳利
黛妮拉·比安奇
片长118分钟
1963年 英国出品

Goldfinger



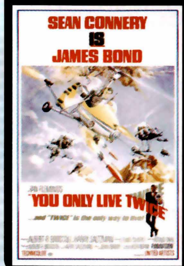
——译名——
金手指
铁金刚大战金手指
——导演——
盖·汉米尔顿
——主演——
肖恩·康纳利
奥妮·布莱克曼
伯纳德·李
片长112分钟
1964年 英国出品

Thunderball



——译名——
霹雳弹
铁金刚勇战魔鬼党
——导演——
泰伦斯·杨
——主演——
肖恩·康纳利
克劳迪娜·奥格尔
卢仙娜·帕鲁兹
片长130分钟
1965年 英国出品

You Only Live Twice



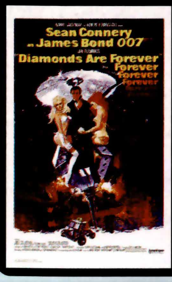
——译名——
雷霆谷
铁金刚勇战火箭岭
——导演——
刘易斯·吉尔伯特
——主演——
肖恩·康纳利
若林映子
滨美枝
片长130分钟
1967年 英国出品

On Her Majesty's Secret Service



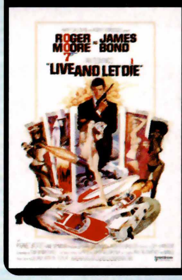
——译名——
女王密使
铁金刚勇破雪山堡
——导演——
彼得·亨特
——主演——
乔治·拉赞贝
戴安娜·瑞格
伯纳德·李
片长140分钟
1969年 英国出品

Diamonds are Forever



——译名——
金刚钻
铁金刚勇破钻石党
——导演——
盖·汉弥尔顿
——主演——
肖恩·康纳利
吉尔·圣约翰
拉娜·伍德
片长125分钟
1971年 英国出品

Live and Let Die



——译名——
生死关头
铁金刚勇破黑魔党
——导演——
盖·汉弥尔顿
——主演——
罗杰·摩尔
珍·西摩尔
格洛丽亚·亨德
片长121分钟
1973年 英国出品

The Man With The Golden Gun



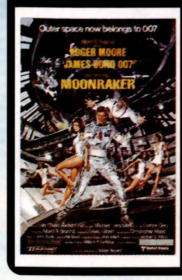
——译名——
金枪人
铁金刚大战金枪客
——导演——
盖·汉弥尔顿
——主演——
罗杰·摩尔
布瑞特·埃卡兰
伯纳德·李
片长125分钟
1974年 英国出品

The Spy Who Loved Me



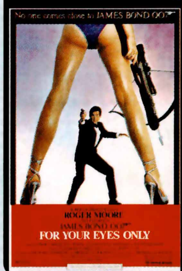
——译名——
海底城
铁金刚勇破海底城
——导演——
路易斯·吉尔伯特
——主演——
罗杰·摩尔
芭芭拉·贝芝
伯纳德·李
片长125分钟
1977年 英国出品

Moonraker



——译名——
太空城
铁金刚勇破太空城
——导演——
路易斯·吉尔伯特
——主演——
罗杰·摩尔
路易丝·智丽
柯瑞妮·克莱瑞
片长126分钟
1979年 英法联合出品

For Your Eyes Only



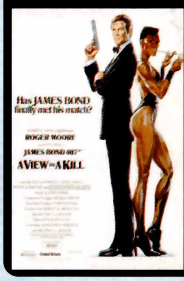
——译名——
最高机密
铁金刚勇破海龙帮
——导演——
约翰·格伦
——主演——
罗杰·摩尔
卡洛尔·布盖
琳恩–霍丽·约翰森
片长127分钟
1981年 英国出品

Octopussy



——译名——
八爪女
铁金刚勇破爆炸党
——导演——
约翰·格伦
——主演——
罗杰·摩尔
莫德·亚当斯
克里斯蒂娜·韦伯恩
片长131分钟
1983年 英国出品

A View To A Kil



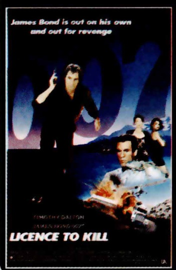
——译名——
雷霆杀机
铁金刚勇战大狂魔
——导演——
约翰·格伦
——主演——
罗杰·摩尔
坦雅·罗伯兹
格雷丝·琼斯
片长126分钟
1985年 英国出品

The Living Daylights



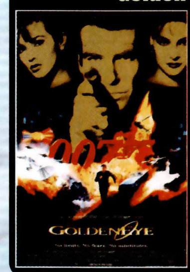
——译名——
黎明生机
铁金刚大战特务飞龙
——导演——
约翰·格伦
——主演——
提摩西·达顿
玛瑞娅·达波
罗伯特·布朗
片长130分钟
1987年 英国出品

Licence to Kill



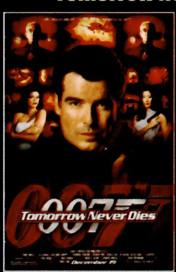
——译名——
杀人执照
铁金刚勇战杀人狂魔
——导演——
约翰·格伦
——主演——
提摩西·达顿
卡莉·洛维
塔丽萨·索托
片长133分钟
1989年 英国出品

Golden eye



——译名——
黄金眼
新铁金刚之金眼睛
——导演——
马丁·坎贝尔
——主演——
皮尔斯·布鲁斯南
伊莎贝拉·斯科露波
法米克·詹森片长
133分钟
1995年 英国出品

Tomorrow Never Dies



——译名——
明日帝国
新铁金刚之明日帝国
——导演——
罗杰·斯波蒂伍德
——主演——
皮尔斯·布鲁斯南
杨紫琼
泰瑞·海切尔
片长119分钟
1997年 英美联合出品

The World Is Not Enough



——译名——
纵横天下
新铁金刚之黑日危机
——导演——
迈克尔·艾普特
——主演——
皮尔斯·布鲁斯南
苏菲·玛索
丹妮丝·理查兹
片长130分钟
1999年 英美联合出品

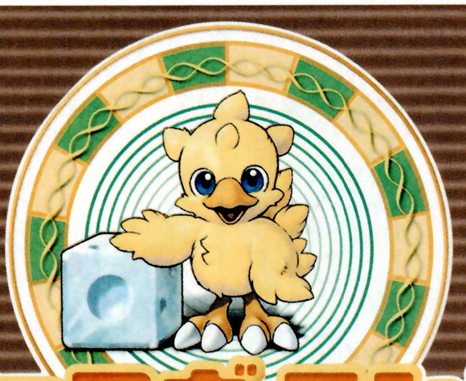
Die Another Day



——译名——
择日再死
谁与争锋
——导演——
李·塔玛霍瑞
——主演——
皮尔斯·布鲁斯南
哈莉·贝瑞
瑞克·云
片长133分钟
2002年 英美联合出品

文/WE4





チョコボランド

陆行鸟乐园

GBA	厂商：SQUARE	发售日：2002.12.13
	类型：TAB	价格：4800日元 其他：1~4人

盼星星盼月亮终于盼来了这个游戏，单单是标题中的SQUARE就鼎鼎大名了，更何况主角还是我们可爱的“陆行鸟”呢（mine语：“好罗嗦啊，快点切入正题吧！”）。好了好了，已经有人等不急了，那我们就开始吧。

开始菜单

おはなしを游ぶ——开始游戏

はじめから——新游戏

つづきから——继续游戏

みんなで游ぶ——大家一起游戏，支持2-4人的联机对战，赶紧找人吧。





おまけを见る——查看资料

おんがく——音乐欣赏（可以做MP3了，共26首）

ずかん——查看伙伴

せいせき——个人成绩

あそびかた——游戏说明

なまえ——名字。更改名称，里面最后一项是存档。

地图画面菜单

ココへはいる——进入游戏

セーブをする——存档

せっていをする——调整设置

ゲムを终わる——结束游戏

游戏中菜单

ダイス——投掷色子

ませき——使用魔石

ステータス——内容查看

マップ——地图

せってい——调整设置

こうさん——投降

ヘルプ——规则讲解

セーブ——存档

好了，开始游戏，首先要起名字了，自然还是叫mine了，呵呵。另一个嘛，就叫做“ムム”吧。俺的偶像啊（风ムム：我倒……）。进入游戏，讲座开始！

游戏规则

其实这个游戏的规则很简单，有玩过《大富翁》的人应该就清楚啊（什么是大富翁？我的天）。就是要在规定时间内达到游戏的最高CP数，之后回开始点就能获胜。好了，下面先讲解游戏中的几个常见场地的用处。



スタートマス——开始点和结束点，达到过关要求后回到这里就会结束。在缩略地图上为4色边的方框。



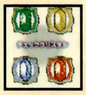
召唤屋さんマス——在这里可以通过花钱召唤攻击魔石。在缩略地图上为白色方框。



マス——空地，到这里以后就可以把召唤来的伙伴放在这里占领。缩略地图上暗色方框。



切り替え ポイントマス——切换点，到这里后要选择切换方向，红色是可通行方向。缩略地图上是十字标记。



チェッククリスタル——4个晶石，拿着他们回出发点可以换相应的钱。地图上是相应颜色的方框。

游戏要点

开始游戏后要先选择召唤的同伴，要以自己的荷包为准啊。召唤之后确认以后就可以投掷色子了，召唤同伴的地点可以是停在4色魔石的任何一个，选择召唤，也可以是经过起点召唤。另外在4个魔石上还有一个选项，使用可以给占领的地盘升值，榨取对手更多的铁。如果停在自己已经有伙伴的地点上后，可以给地盘升值或者提高伙伴的人数，最高上限为3人，注意这里指的是同样的伙伴。

还有对于召唤攻击魔石时，只要经过召唤屋就可以，要适当选择用于阻



挠对手。另外如果对手攻击我方时，手中有相同的攻击魔石，那么这次攻击就会抵消（有特殊能力的伙伴也能抵消相应的攻击）。另外一个就是在到达对方领地时有相应的概率可以用己方的伙伴代替对方的伙伴，从而占领对方的土地，不过要付出不小的价钱，千万不要只顾一时的痛快。

实战演练

首先大家要明确注意一点，游戏刚开始的时候如果要想赢是运气占了多数。为什么这么说呢？我们开始能够使用的伙伴只有小龙、白魔导士、仓鼠几个。其他的伙伴要靠不断地游戏来赢得新伙伴的加入。不要怕麻烦，一定要先慢慢积累，刚开始的时候，我们的主要目标就要锁定在攻击魔石上了，刚进入游戏的时候要先确认自己的金钱，要先好好的算计好，不要一开



始就把伙伴招集满8个，很浪费，而且到后面买地就经常出现没钱的情况。

对于行走路线，最好是先选择有召唤屋和魔石的线路，起先装备上攻击魔石，不仅可以抵消对手的相同魔石的进攻，还可以先发制人。使用魔石也要先以限制对方行动的魔石为主，为开始游戏抢地盘争取有利的回合，等到自己占据了一定比例的空地后，就不要再频繁地使用限制行动的魔石了，最好是用青蛙这种可以行动但是不可以使用魔石，可以安全地给自己带来些额外的收入。踩到4色魔石上的时候，如果不想为自己召唤新的伙伴那也不要放弃给自己土地提升等级

的机会，虽然要花些CP，但是敌人踩到扣留的CP会更多。

对于抢占土地，最好是把一块块土地连起来，在地图上这样的地方就是土地和其他诸如魔石、召唤屋之类的分界点内的几块土地，全部占有后会出现字幕提示。能大大增加敌人给钱的机会。如果再在里面配上诸如マッドマン、ホーリードラゴン这样可以让对手下次只能撒1的伙伴就更能增加



机会了，也可以给对手使用“减速”魔石……另外就是自己的伙伴有能延长对方负面效果和改变对方行动方向的魔石，也不要忘记，也很好用的。选择伙伴的时候要好好考虑一下是一定的。踩到对方地盘，有时候会出现“是否兼并”的提示，这时候如果选择是那就要用自己的伙伴将对手赶走，不过也要付钱就是了，如果钱还是够应付的就一定不要犹豫了，毕竟这是抢占对方地盘的惟一途径，而且机会还比较难得。

避免到达对手的地盘而被放血的话，可以向对手的伙伴使用攻击魔石，像“催眠”、“石化”等效果就可以避免，另外还有“ベヒーモス”、“キングベヒーモス”这样的攻击魔石，可以一下减少一个或几个对方地盘的等级，减少被抢的CP。

一下子讲了那么多，大家应该能很好地游戏了吧。下面再给大家讲讲游戏中其他要注意的东西吧。

“隠された斗技场”这个地方比较特殊，它是和“いにしえの遗迹”在所有地图全部挑战一次通关以后，再次取回进度出现的。每次挑战时的地图不仅会相应的变化，而且对手也是不确定的，这一点大家一定要注意。

对于大家苦苦挑战的地图，汗水和苦水也不是白流的，在游戏开始的时候选择“おまけを见る”和“おんがく”，这里有着所有挑战过的而出现的音乐，总共有26首之多，也算是对大家游戏时回报的一点激励吧。

再有，就是这个游戏支持连线对战和多人单机游戏，在开始的“みんなで游ぶ”选项里面。第一个是1台主机，第二个是2-4台主机，不过要有一个前提，就是一定要有游戏存档，对于单机对战这个很有玩头，毕竟可以让几个只有一台GBA的玩家得到满足，在进入选择画面，先要选择游戏人数，默认的是2人，对着2字按下A，就可以通过左右选了，下面1P-4P的后面有“COM”的字样，这个字是黑色的时



候为手动控制，如果是白色就是电脑控制，改好了，后面的名字也可以修改，最后面是选择游戏人物的选择，可以让我们的主角陆行鸟休息一下了，呵呵。这些完了看下面的3个选项吧：地图设定、其他设定和完了。在地图设定里除了



有玩过的全部地图还有几个我们没有玩过的地图可以选择，真是高兴啊。除了地图的选择还可以修改目标CP，在“其他设定”中可以修改任意1P-4P1的伙伴魔石和攻击魔石的开关，关上后游戏中就不能使用了，最后全设定完了以后，可以随机和任意调整人物的出场顺序，确认以后第三个进入游戏。

SQUARE还真会为玩家着想啊，这个功能让游戏的可玩性大大地增加了，人和人较量才能让大家得到满足啊，毕竟电脑在S/L大法面前再牛也白搭，对于另一个多机对战要求就高一点了，除了有多台主机外还要都有卡。真会骗钱啊，难道1卡多机就那么难吗？这大概是惟一的一点遗憾了。

mine语

《路行鸟乐园》讲座到此结束，mine感谢大家的耐心听讲。好了，赶紧游戏吧，俺就不唠叨了。总之，老史的游戏不是盖的，这也是加盟GBA的第一作，建议大家去收藏正版哦，还有就是大家努力将各个版面的胜利次数给封顶吧，一定不会白费心血的。还有，如果有问题请找俺的说，俺的QQ是54743003。好了，下次见。

■文/gokumine

伙伴

★就是开始要选择的伙伴啦。如果我方或对方站在相应的伙伴上就会有相应的效果出现，对于防御特殊攻击的伙伴只能是对己方有用，反之一样。

カーバンクル	防守对方的攻击魔石。
白魔道士	解除所有异常状态。
ドル	提高土地的等级使CP金钱增多。
黑魔道士	增加己方临近伙伴的魔石拥有量。
オーガ	袭击飞行的对手，使对手退0-2
ヘッジホッグ	扎伤对手的脚，使对方无法走远。
サハギン	不会变成青蛙，同时增加对手变“青蛙”的回合数。
デビルフィッヅュ	吸住对手，1回合行动不能。
ミストドラゴン	防御ワーム攻击，使催眠无效化。
モルボル	使自己睡眠、混乱和中毒效果无效化，增加对方混乱和毒的时间。
マモン	下回合行动可以改变行动方向。
ドリッピ	限制对手行动1回合。
オニオン	用怪音波消除加速能力，解除自己混乱、睡眠和毒。
ゴブリン	可以得到金钱。
トンベリ	ギガントード、コカトリス、ラミア无效化。
スティールバット	增加“减速”回合，防御自己“混乱”“毒”的效果。
フロータイボール	让对方下次色子只能撒2。
ムース	下次行动向相反的方向。
マッドマン	是对方下次投掷色子只能投1。
ゴーレム	使对手攻击魔石“石化”无效。
ダークタイタン	袭击对方头部，让对方下次行动只能撒2，消除自己的混乱。
ヒルギガース	强制对方行动1回合。
ボム	使自己不会变青蛙和石化。
ランドタートル	快速提高土地的等级。
ローラ	提高强占对手土地概率，防御对手混乱攻击。
ホーリードラゴン	对手下次行动只能投掷1，防御对手毒攻击。
ワーム	使对手攻击魔石“催眠”无效化。
ギガントード	使对手攻击魔石“青蛙”无效化，不会变青蛙，增加对方变青蛙时间。
コカトリス	使对手攻击魔石“石化”无效化。
ワイルドラット	使自己攻击魔石“加速”效果延长。
スラグ	使对方拥有“减速”魔石的效果延长，防御对手减速攻击。
ラミア	使对手攻击魔石“混乱” 魔石的效果延长，防御对手混乱攻击。
サボテンダ	使对手产生“中毒” 魔石的效果延长，防御对手毒攻击。
アトラ	增加CP金钱。

魔石活用指南

★攻击魔石可以对对手或自己使用，用于阻挠对手和便于己方行动。

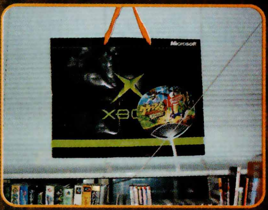
ワーム	使对方睡眠，睡眠期间停止任何行动。
ギガントード	使对方变成青蛙，变身期间禁止使用任何魔石。
コカトリス	让对手石化，强制停止活动2回合。
ワイルドラット	加速，连续2次投掷色子只出4、5、6。
スラグ	减速，连续2次投掷色子只出1、2、3。
ラミア	使对手混乱，不受自己控制。
サボテンダ	效果是中毒，每回合行动时损失金钱CP。
ベヒーモス	对占有土地1格攻击，降低土地价值。
キングベヒーモス	对占有土地进行3×3格攻击，降低土地价值。
サクルエリア	下次投掷色子只能投1。

闯关族的家

五彩缤纷的游戏生活 妙趣横生的玩家心得

Vol.105

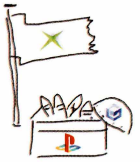
又是一期了，半月刊后的制作速度越来越快，制作水准逐渐提高，但若没有大家的支持恐怕也很难做得更好。风林的许多点子都取之于读者用之于读者，虽然在这里好像是风林一个人在把关，但其实有很多热心的朋友在默默的支持闯家，发来一封封发人深省的信件，而这正是栏目的依靠所在。



PIKMIN2 & MARIO128 & POKEMON



2003年应该是充满期待的一年。这一年，PS2已经进入了成熟期、GC和XBOX也进入了稳定期。各主机的软件在质与量上都将呈现出更加活跃繁荣的走势。提得起名字将在2003年发售的游戏真是要加上脚趾才能数得过来，像“最终幻想XII”、“最终幻想X－2”、“生化危机在线”、“星海传说3”、“超级马里奥赛车GC（待定）”、“马里奥128（待定）”等作品都将在今年——与玩家见面，更不要提那些厂商突然宣布的新作，实在是让人期待不已。这一年，对于中国玩家而言也将具有不凡的意义。



●前期为大家推荐了几款PS古旧游戏，不少读者来信表示支持，今后准备多多推荐一些新老游戏给PS玩家解渴。需要注意的是，由于许多店已经不再经营PS游戏，因此在推荐之列的游戏不一定能顺利买到，在这里风林祝大家好运。

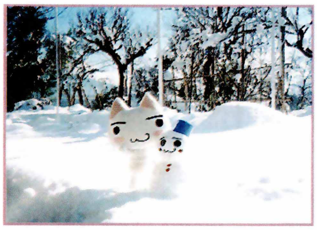
●纪念PS诞生八周年的游戏“拉切特与克兰克”居然买不到，眼瞧着日本那边销量直逼25万本（本作的销量不俗全托了与主机捆绑），着急。

●1月底的两款BIO复刻版按计划拿到，这次虽然没有重新制作，但原汁原味未尝不是一件好事。尤其是像BIO2这样伟大的作品，能够维持原状不是更好吗？

●结稿前任天堂畅销年末的“马里奥聚会4”累计销量已经达到85万本，势头不减，有望追平“大乱斗DX”110万的销售记录。

●最近从编辑部的藏书中翻出本关于任天堂SFC时代记事的书，颇有收获。如果有机会的话，准备在闯家中进行短篇连载。

●说说DQ8。虽然是国民软件，但看过最近公布的游戏开发画面后感觉似乎找不到原作的氛围……大概风林本身不是DQ迷的关系吧？也或是刚玩完“黑暗编年史”。让人觉得朴实过度了，丝毫没有大作的气势，起码是在开发画面上不能给人更多期待。当然，谁也没有指望DQ能够在技术上有什么突破，喜欢的仍旧是游戏中进门、上下楼的“嚓嚓”声而已……那种感觉希望还能有就好了。



●最近有点迷茫……居然看到某品牌的16：9宽屏电视的超距离价格差，先在X宁电器得到15000元的价码，随后又在X中电器发现只要9800元……这电视形势实在不好把握。

日本年末游戏买取价格情报



	商品名	買取価格
FAMICOM	アイスクライマー	¥4.500
	アテナ	¥8.500
	悪魔城ドラキュラ（ROM版）	¥10.000
	スーパーマリオブラザーズ オールナイトニッポン版	¥50.000
	謎の伝説 ヤマヤめんつゆサマーバージョン	¥3.500
	機動戦士Zガンダム HOT SCRAMBLE FINAL VERSION	¥80.000
	グラディウス アルキメンデス編	¥35.000
	ゲバラ	¥10.000
	忍者くん 阿修羅の章	¥6.000
	百の世界の物語	¥6.000
NEOGEO POCKET	SNK VS. CAPCOM カードファイターズ2	¥5.000
	コットン	¥2.000
	スーパーリアル麻雀プレミアムコレクション	¥3.000
Super FAMICOM	SFメモリカセット	¥2.000
	少年忍者サスケ	¥2.500
	聖剣伝説3	¥1.000
	ファイナルファイト タフ	¥8.000
	MIGTY MORPHIN POWER RANGERS	¥3.000
	METAL MAX2	¥2.500
	ロックマンX3	¥2.000
	ワイルドガンズ	¥4.000
MSX	SDスナッチャー	¥4.000
	カオスエンジェルス	¥4.500
	天使たちの午後III 番外編	¥1.500
	電脳学園シナリオIII トップをねらえ！	¥3.500
	MIGHTY バトルスキンパニック	¥4.500
Nintendo 64	スターフォックス64（振動パック同梱版）	¥1.500
	罪と罰 ～地球の継承者～	¥2.000
	どうぶつの森 コントローラーパック同梱版	¥3.200
	PERFECT DARK	¥3.000
	PERFECT DARK メモリー拡張パック同梱版	¥6.500
	CARMAGEDDON 64	¥3.500
	Conker's BAD FUR DAY	¥2.500
	007 The World is Not Enough	¥4.000
WonderSwan	SDガンダム オペレーションU.C. スペシャルパッケージ	¥3.000
	SDガンダム GGENERATION モノアイガンダムズ	¥3.000
	スワンクリスタル ONE PIECE Ver.	¥8.000
	スワンクリスタル クリスタルブラック	¥5.500
	東京魔人学園符咒封録	¥3.000
GP32	ナムコスーパーウォーズ	2500
	AstoniahiaStory'R'	3500
	PrincessMaker 2	4000
	Raffael	4000
	WizardSlayer	4000
バーチャルボーイ	インスマウスの館	¥3.000
	WATERWORLD（海外品）	¥2.000
	SDガンダム ディメンジョンウォー	¥6.000
プレイディア	ジャンプ認定スペシャル 4大ヒーローBATTLE大集合	¥5.000
	超合金SELECTIONS	¥7.000
3DO	キャプテンクエーザー	¥2.000
	閉ざされた館	¥2.500
	NICEBODY オールスター水泳大会	¥3.500

买取价格，来源自日本著名贩卖店TRADER每周更新的价目，从这里我们可以了解到当前在日本紧缺的游戏软硬件，以及市场行情的变化。虽然我们国内的市场还没有相关的资料供大家参考，但源头的跌浮则对我们市场价格的波动起到决定作用。看看也好，总比不知道强。

★以下只谈及部分游戏的买取价格。另因时间有变，因此价格可能与现今行情略有不同，本价格是日本12月底的最新目录。

PLAYSTATION 2

由于是当红主机，加上SCE不断推出翻新系列，使得PS2目前并无太多值得炒作的游戏，不过好在质量优良的作品保值性好。而像一些当期的热门游戏或者限定版本的游戏，算是其中的高价炒卖对象，征求起来也不易，成为了抢手货。一些玩家买到游戏后快速打穿，再到店中将游戏典当掉，也是一种再蓄资金的好办法。

■宿命传说2	4500日元
■太鼓达人	7500日元
■枪之坟墓	2500日元
■罪恶工具PLUS	2000日元
■寂静岭2·最期之诗	2500日元
■真三国无双2	4000日元
■真三国无双2·猛将传	1800日元
■超级机器人大战IMPACT	2500日元
■生化危机 代号：维罗尼卡完全版	3000日元
■死或生2 HC	1200日元
■牧场物语3	1200日元
■不思议迷宫 特鲁内克大冒险3	4000日元
■格斗之王2000	4200日元
■黑暗编年史	3500日元

PLAYSTATION

■异度装甲限定版	5000日元
■怒 首领蜂	3000日元
■东京魔人学园传奇 人之章	2500日元
■钢铁前线	4000日元
■泡泡方块BOX	3000日元
■ONE PIECE 伟大航路！2	3400日元
■北斗神拳 世纪末救世主	2500日元
■超时空要塞PLUS	3000日元
■回升之斩 武士枪手	3400日元

DREAMCAST

■罗德岛战记 邪神降临	6500日元
■青之6号	3500日元
■斑鸠IKARUGA	3600日元
■机甲之翼2	2800日元
■高达 连邦对基翁DX	3000日元
■樱大战合集BOX	8500日元
■太空频道5·2限定版	8000日元
■爆裂无敌	3000日元
■再生侠·幽灵之手	1000日元

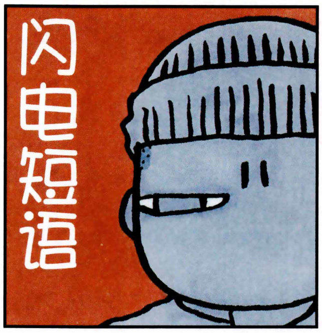
NINTENDO

■64DD系统（N64）	20000日元
■罪与罚 地球继承者（N64）	2000日元
■完美黑暗（N64）	3000日元
■圣剑传说3（SFC）	1000日元
■洛克人X3（SFC）	2000日元
■影子传说（FC）	3500日元
■雅典娜（FC）	8500日元
■成龙踢馆（FC）	20000日元
■恶魔城（FC）	10000日元

其他主机

■心灵咒杀师 太郎丸（SS）	10000日元
■豪血寺一族3（SS、卡）	2500日元
■街霸ZERO3（SS、卡）	2000日元
■苍穹红莲队（SS）	2000日元
■钢铁帝国（MD）	7000日元
■魔王连狮子（MD）	6000日元
■合金弹头（NG）	120000日元
■战国传承2001（NG）	24000日元
■痛快进行曲（NG）	5000日元

恶搞 ■我爱XBOX的五大理由：1、够重够大够黑 2、手柄键位够奇怪 3、游戏够硬派 4、微软够牛X 5、销量够烂（杭州/时之放浪者）



闪电短语

■103期果然没令我失望，闯家不再是“色盲图”了。本期闯家的那位老师的信，我看后临表泣零，痛泣不已，要是这么开放的老师（连校长也是）是我的导师，少活几年也值得啊！是什么学校，哪班？我立刻飞过去（家长曰：你敢！）。P63在上角的黑白漫画的作者是何许人，联系方法呢，本人要拜他（她）为师，我喜欢这种画法。**(广西/LT)**

●本栏目黑白精美漫画皆是来自广西的画师江勇所绘，其想法独到，画技不俗，风林个人也是非常喜欢。以后会一直刊登其漫画作品，希望也能得到广大玩家支持。另外，在大墙画廊中已经开始连载新作《闯关家族》，爱画者不可错过。

■目前寒假购机计划始动！GC降到99美元……可信否（已垂涎很久）？游戏站2已放在一边。在此作一个强烈要求，要CAPCOM的三上把生化2、3如1代一样复刻（决定靠生化系列熬半年的人）。家里变化真的让人始料不及，拿到第2期时便觉与1期改变很大，这新鲜感很重要，希其保持下去。**（四川/罗文涛）**

●GC目前在美国贩卖价为149.99美元，尽管销量略感压力，但还没有到非降价不可的地步。个人估计GC的价格一时半会儿不会落价的。目前的市场零售价格是1500元人民币↓，已经非常低廉，应该购入了。

■我认为《梦幻模拟战》这款游戏很优秀，但制作小组们却解散了。小弟曾经上网略寻了一下这个游戏，但一玩却令我很失望，画面已经不再是原来的画面，已经变得“不成样子”……请问什么网上才能找到原来画面的《梦》（只要梦Ⅰ、Ⅱ）**（山东/原健人）**

●最简单的方法应该是到游戏店去买一张1+2的碟子，如没PS可用模拟器解决。

■我是“集中营”刑满释放人员，说是释放人员是因为现在没有多少时间玩游戏了，偶尔GBA，但我还是怀念当时在深夜玩“生化危机2”被吓得半死，深夜偷玩SS版武装雄狮2，还有去机房练梦美时，旁边人看我用双手捧币时（花了“N”块铁）惊奇的目光……**（安徽/？？？）**

●深夜偷玩“武装雄师2”？？提起这系列游戏就心惊。曾有一年北京小闹地震，当时风林就是在家里打着“武装雄师”，正到兴头的时候就感到大地震动，烟尘四起……现在想起来也后怕。

■木木你好，看那两个字分离的够远吗？不写清楚的话，木木很容易被看成树林的“林”呀，从没想过这两个字竟然这么难写。103的封面真的很漂亮，忍者真是帅呀！老妈差点要把它挂到墙上，最后看到我死死的抱住它才放弃。**（内蒙古/谢赓）**

●“林”和“木木”，在这里其实都是一样的，怎么念都可以啦！就是苦了我们校对的老师（笑）。

■我看完本期，对于写信回“家”的人，我相信都是爱家的人，而且每个人发表的都只代表自己的看法，上次回“家”的河南克X，我想你的言语过于有针对性；我们铁杆在此不能有唇枪舌战，是不是？那样显得我们很低级！有一个建议，希望能够不要再办那个叫“三栖人”的栏目，真的没有那必要，真的是很“散栖”啊！不是纯游戏，更不是纯动漫，有点像四不像！何不把它所占的版面给“家”或龙哥热线呢？“家”与龙哥热线现在看的很不爽啊！最后告诉各位兄弟一句话：家合万事兴！**（大连/胡毅军）**

●“三栖人”栏目的确受到了读者的批评，这主要是我们在制作方法以及选材上出现的问题，今后会逐步调整，也希望喜欢这类栏目的玩家提出自己的建议。

■最近GBA的“口袋妖怪”上市了，受到了广大玩家的欢迎，但普遍都反应一个不足之处——没有删除记忆的功能（一直“记忆”着会费记忆电池的电），我在无意中发现了消除记忆的方法，希望通过贵刊告诉给广大GBA玩家。方法如下：用两节将近没电的五号电池（能够使GBA红灯变得十分微弱即可）。然后在游戏中选“记忆”选项进行记忆，大概因为记忆会需要更多的电，记忆中途用“啪”地一声图像消失，此时关机后再开机便会发现所有记忆消失(如同新卡带一样)。小心使用！**（北京/黄骁）**

●最近GBA成了GC的半个“手柄”，很少再带上街了。GBA的游戏自然也少打，而且GBASP也马上要推出了，风林这摩拳擦掌已经准备好了下一个投资目标（笑）。黄读者这个偏方风林不知道是否保险，大家在尝试的时候一定要小心，也欢迎大家来信公开自己游戏中的发现。

■了解到众位小编的工作繁忙，整天累不停，还要加班，不知道风林你是否将读者的来信都看过了？这一期的“家”给人很亲切的感觉，很好，这种风格要保持。新一期的《电软》给人一种很大气，很霸道的感觉，从众多的杂志中是最醒目的，我喜欢。我是从96年开始购买“电软”的，还记得那时是因为一篇“任天堂的阴谋”而选择了贵刊，转眼已变成全国发行量最大，最权威的一本杂志，相信玩过电游的都看过《电软》。有一个问题想问你：关于杂志的投稿类型，要投哪些，杂志才会采用呢？稿费又是多少？什么时候能收到？还有“家”中的黑白漫画采用后，是否也是送三期杂志呢？谢谢，一下子问了这么多问题，烦请答复。**（湖南/王吉）**

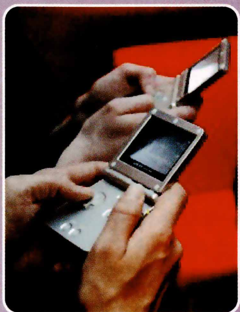
●风林当然是将大家的来信都看过，只要是不卡在邮局那里、也是风林收的话，到手的来信都会一一查看，大家放心。不过还是要提醒部分玩家不要在信封中夹杂钱币，以免丢失。

大墙画廊收稿的面很广，只要有游戏或玩家生活有关的画稿，统吃！凡刊登画稿，会奖励作者三期杂志，会陆续寄送到投稿者的手中。至于闯家中的画稿，除了特约作者外，还没有相关奖励。闯家中不问质量，一些小涂鸦的作品都有刊登的可能。



任天堂真饭斯的选择

GBASP・12500日元









尽在掌握

102期风林刚把话放出，GBA的新机型就诞生了。之前的所谓后代主机谣言也不攻自破。说回来，任天堂这手还真是很漂亮。

该机体在设计上显得非常贴切，尤其是对困扰广大GBA玩家的屏幕划上以及亮度不高的问题进行了彻底的解决，而且在不玩的同时将机体折叠起来既美观又小巧，看起来一酷到底！

在价格上，比GBA贵了4000日元左右（约合人民币280元），风林个人认为该机体还是物有所值的，很惊讶任天堂能在解决如此之多问题后还能将机体的价格控制得很低，比较起其他掌机来说也都不算很高。

如左边的图片显示，屏幕的大小没有变化，按键也依旧如初。这次不再使用传统的电池，将配备内置供电系统以及专用的充电装置，一次搞定也可以节省今后大笔的电力开销。使用时间方面，亮度全开可以维持10小时，关闭后15小时拿下。另有专用电源发售。

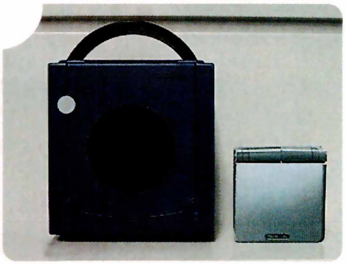
绝对是任天堂兼GBA迷的首选。（12500日元约合人民币930元）

魔盒闲话 ■最近找了个新版XB与风林自己的老版比较一二，发觉确实进步很多。首先主机熄火的声音就要小些，其次读碟的声音也没有原来的那么夸张，非常稳定。另外在主机功能键的手感上也更好，不像原先的显得比较软，新版按上去比较实在。真后悔买了早期的版本啊……

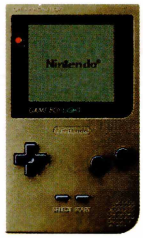








追加 探究掌机新的可能性 从GBASP开始



← 做法类似当初夜光版GB，还记得当年这两款一金一银的掌机吗？记得当时该机型被热炒，价格比普通版高出不少，效果也不错。而这次GBASP的夜光效果也与该机型非常相似，但是更加明亮清晰。真是躲在被窝里玩都没有问题呢！从左图我们可以了解到GBASP的便携之处，由于是折叠方式，合并起来后放在口袋里也不必担心会出现压坏屏幕的情况。与日本现行手机的大小比较起来，GBASP也显得非常小巧可爱。



过年好！我最近漂流过海，去了游戏的天堂——日本。小弟在日本开足了荤，现给大哥透露（不知大哥是否去过日本），也和中国的游戏店比较一下，看看差距在哪里。

进了电玩店，迎面而来的各式各样的海报，给人一种游戏气氛很浓的感觉。（差距1，中国可能有的店也有，但绝没这么多）。漫步其间，到处是免费试玩，小弟有生以来第一次摸了GC、XB、PS2的手柄，激动！（差距2。中国有吗？若有试玩，必定挂上一牌子，上写：试玩3元/小时，汗）小弟狂冲猛玩，过足了瘾，这才想起去的目的——买GBA。也许是有地利，这里有各式各样的GBA和卡带，保证让你满意而归。小弟铁穷，只买了白色普通GBA+钻地A+卡比+铁拳A，花了约21000日元，不知是否合适，请大哥指教。

在日本有排队买游戏的、有抢购主机的、有TGS，我们没有。我们有的只是对游戏的轻视，对玩家的批评，对娱乐的偏见。他们站在一个“立场”上，视游戏为洪水猛兽，还恬不知耻的说：“这是无聊人的娱乐。”但，我以我血荐轩辕，我将站在游戏的战线，为游戏在中国的普及作出贡献！

——河北 李牧跃

能够去日本玩一圈儿令风林眼红，不过李读者居然只买了个GBA回来，这……如果要是风林去的话，估计得抱回个十吨八吨的游戏产品（玩笑）。虽然没有过扶桑一游的机会，但想来这实现起来并不难，只不过要挑个好时候去罢了，能赶上东京游戏展就再好不过（加入COSPLAY大军，准备扮“ZELDA”中流鼻涕的小孩？）。虽然目前国内还不能与邻国做比，但随着近两年PS2、GC、XB相继推出大陆版行货，我们的游戏市场也会更加成熟，服务也会更加完善。到时候出现大规模游戏卖场可并不奇怪，当然还有硬件厂商自己开办的专卖也将会设立。



我们起步晚其实并不可怕的事情。

看完本期杂志（电软第103期即2003年第3期）中的“家”，感觉到天下玩游戏的人实在不少，尤其是“家长里短”中那位来自广东南海市的石老师的来信，寝室里四位饱受老师和楼长（管寝室的，我们常称其为“德拉右拉”）压迫的palyer差点想抱在一起大哭一场，普天之下居然会有如此的学校，也居然会有如此的老师，555……（无限感动中）。

好了，言归正传，当我们看到SONY将打算将PS2投入中国市场的时候，人心沸腾了，但随之而来的又是一阵心寒，对，是价格，你认为二台加上关税后价格四五千块钱的游戏机，中国人会接受吗？况且各地游戏店又有所谓的“水货”出售。进口的PS2会有好的销路吗？至少我们不这样认为。我个人比较同意王骏生先生的观点，如果将来真的有某些汉化PS2游戏，除非价格在150～250元之间，则我绝对不会花钱去买正版汉化版。再提一点个人意见，现在面对一个月两本电软，口袋中的流动资金极剧减少，但我觉得值，因为我相信你们，就算出“周刊”我同样会支持你们。还有几个问题。1、你们那边是不是可以搞到《SD高达NEO》，当然是正版，价值几何？2、PS2机器在认读盘时发出“嘎嘎”声，why？是不是什么地方卡住了。

——浙江 周夏澍

过分担心了，周读者。行货主机的价格绝对不会到你说的那么高，这点可以放心，最有可能的是在2000元左右，这一点SCE会做最充分的考虑，控制在中国大众的接受能力范围之内。软件方面应该与港台版的差别不大，除了一些特别的专门针对大陆发售的版本外，PS2的大作行货都会保持在比较高的价位。当然，这是风林的个人猜测，不作数的。具体如何，我们还要等到SCE官方开口才行，只希望越快越好吧。下面是你的问题：1、现在PS2正版价格最贵的也应该在400以内，低的也有100出头，而像“SD高达NEO”这样的热门游戏，300～350之间是比较合理的；2、PS2读CD游戏的时候声音大得很，经常会发出令人恐怖的读碟声音，撕心裂肺，正D均此。



秃子版LINK？不得不说真难看。难道风林扮出的COSPALY就是这德行？再次丢失作者的地址，实在抱歉，期待作者下次的投稿。

我是个MGS迷，PS时代SNAKE就是我的偶像，只可惜我没有PS2与MGS2无缘，叹……但我非常喜欢MGS2中的人物造型等，所以很希望电软能出一本MGS2的原画集，就像你们以前出的那本《街霸原画集》一样，我在科乐美的官方网站上也看到了类似的书，如果可能的话，纸张一定要好，要精美，内容要充实，一定要有收藏价值，价格嘛……30元RMB以内就可以接受，请一定满足我的愿望。

还有就是科乐美会在GC上推出MGS系列吗？一定要回答呀！这直接关系到我年底是买PS2还是GC，我是PS，铁本身就不怎么多。我很喜欢GC，因为上面有很多我喜欢的GAME，只可惜没有MGS，还有那个松下出品的可播放DVD的GC哪里有卖？铁多少？

——湖北 王聪

像这样的大型游戏画集，不是说出就能出的，仅仅版权这一项就很成问题，谈下来的可能性也不大。另一方面还要考虑到市场的接受程度，毕竟MGS还不是像SF那样脍炙人口的“病毒”游戏，多少有一些局限性，在这方面不仅杂志社要考虑，KONAMI自己也要调查一番，岂是上下嘴皮一碰就能成事的？当然，希望并不是零蛋。

前段时间有传闻说MGS初代会在GC上重新制作，说得有鼻子有眼。但风林个人觉得在GBA上制作倒是可能性很大，至于GC则无甚希望……更不要提是复刻一代了。至于松下的Q，坚决不推荐购买，该机型GBP使用不能。

天下一家

■杨斯栗（地址：贵州省财经学院（北院）26号信箱01级会计(2)班　邮编：550004　留言：结交四方玩家，尤其是喜欢BIO、鬼武者的朋友）
■董国峰，GBA的超级fans。愿意结交有同样爱好的朋友。QQ：54743003 ■许志峰(地址:江苏省南通市幸福乡转水墩村三组　邮编：226012)



■为什么游戏在中国内地发卖的时间总是比日本快那么1、2天呢？“生化0”我知道是通过香港方面才能这么快在内地发卖的，那其他的呢？“真·魂斗罗”、“忍”等游戏又是怎么回事呢？请解释一下。**(湖北/电鬼)**

●水货自然有其生存之道，如果比行货还慢的话，那做水货生意岂不就砸了？同样在日本也是这样，虽然厂商会规定游戏的正式发售日，但实际上有不少小卖店在拿到货后都会提前出手，比如给一些熟人……（笑）总会有些做生意不守规矩的人存在，这也就是为何比日本先拿到游戏的原因。需要说明的是，比如“魔颤2”尽管是1月30日才能发售，但实际上日本各大卖店早就已经陆续到货，这样做的好处是厂商方面可以节省大量保管费用，基本上也是赶制出就发货的。因此路子够野的水货商当然是第一时间运回香港，而我们内地的商贩再从其他渠道拿货……如此一来，到了大家手里的时间也不会比日本晚，甚至早很多呢。风林发现一般CAPCOM的正版游戏都会比较早的到货。比如大家伙“铁骑”，像这样的货物厂商是一定会快速发派到要货的卖店中，因此许多玩家早在游戏规定发售日就拿到了游戏……说起来，真是有点不公平的感觉呢。



■希望风林可以开一个栏目，为各位正版玩家研究一些，推荐一些好游戏，要绝对好玩，别让我们花冤枉钱！若能实现，跪谢！！！对了，风林，PS2什么型号最便宜，不加直读，日版。你能不能研究一点重度游戏，你，不是别人，就要你来！比如：MGS2S；XB上的“CT3”等。**(北京/崔琳)**

●现在正版游戏真是太多了，而且推荐的话也实在是忙不过来。PS2的玩家最近注意一下CAPCOM的宿命作“魔颤2”吧，两张DVD，7800日元，绝对超级经玩的动作游戏。GC和XB分别推荐大家尝试“永恒的黑暗”（GC）、“分裂细胞”（XB）。崔读者现在要买PS2的话，请考虑PS2夏季限定的透明版主机。30000型请谨慎，据悉新货不多。港版亦可。

■看了这期电软，了解到铃木裕大师将转会微软我从心底高兴，请朋友吃饭庆祝。为什么，因为微软财力、物力、人力、技术力雄厚，有这样的老板作支持，未来的VR5、莎木3都有了保证，尤其莎木系列未来也会完美的继续下去，给各位玩家带来惊喜。还有铃木裕大师亲自参与XBOX2的开发工作，因为铃木裕+AM2=认真、努力、追求完美、专业技术力，XBOX2一定会完美、热卖打败索尼、任天堂成为霸主全球第一。希望AM2也一同跳槽，我伸双手赞成。

好游戏应该大家分享，像莎木系列、生化危机等等好游戏应所有玩家分享，游戏机厂商竞争，应该是技术力竞争，而不是游戏竞争，如果游戏软件厂商全机种制霸，游戏硬件厂商只能是哪一部机器做得好、哪一部机器热卖。我认为在一个哪部机器性能优良，好游戏就应在哪部机器上制作，XBOX很优秀、生化危机4、VR4E、最终幻想11、恐龙危机4等等都应在XBOX上制作。**(辽宁/北方之狼)**

●“好游戏大家分享”的说法是建立在一款游戏登陆全部主机的基础上，才能够实现。像美国第一的EA公司就是为全世界玩家造福（笑）。铃木裕现在是SEGA常务执行议员，恐怕是暂时不会去微软报到了，况且像莎木、VF都是属于SEGA旗下产品，除非微软收购SEGA，否则铃木裕单方面跳到微软是无法推出这些游戏的。

另，游戏机厂商之间的竞争主要还是靠软件，否则技术力再强，没有软件支持也是白搭。不是已经有了很多例子可以说明问题了吗？

■我有一个愿望，这个愿望也就《电软》能帮我实现。我希望《电软》能出一本《心跳回忆》的增刊。就象今年高达的那样，有书有盘。但书中内容我希望全部是心跳《回忆》。“以心跳1为主”。你不会笑我吧！都什么时候了还谈《心跳》。可它毕竟留给了我很多美好的回忆。不知你玩过没有？不知当你回到家翻阅老书《电软》看见它的身影时，你是否怀念过？不知当你初次见到它是否心动过？《心跳回忆》是该再出来和大家见见面了。我不管别人说什么，它在我心中永远是最好的。中国的心跳迷不少，所以我希望《电软》能出一本《心跳》的期刊，让心跳迷们永世珍藏。他们会感激你们，会……太多太多无法用言语表达。**(北京/三水)**

●三水朋友这个愿望与前一页的MGS画集的要求有些相似，但还要复杂。因为心跳相关的产品实在是太多了，收集起来十分困难，而且在日本推出的相关画集也多不胜数，如果是心跳迷的话，一定会挑花眼。希望我们能够帮到你尽早实现愿望吧，希望。

■我是一名军人，服役有一年之久。对我而言军营是个冷冰的地方，我讨厌过那种形式化的生活，所以到了部队我照样玩游戏，并把PS2搬回了军营，他们都说我疯了，我从不作任何解释，因为我知道他永远无法了解游戏给我的感动。**(河北/张纯钢)**

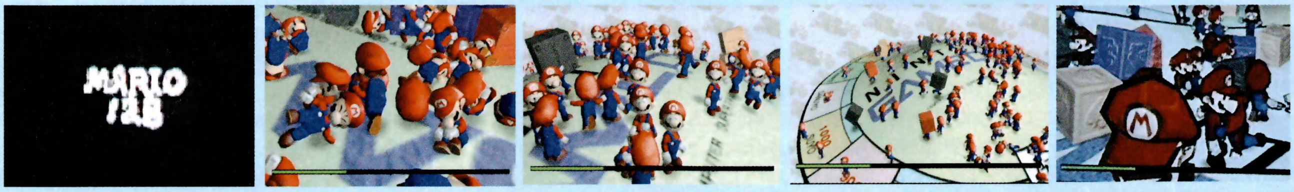


●难弥知音的叹声吧！当兵肩负更多使命与责任，也是对自己人生的难得的磨练。张读者应该珍惜短短两年的军旅生活才对。游戏，只能做为调剂，生活中也有很多感动的事情。

炸药！[马里奥128]的真实存在！

■任天堂一线情报处处长 风林

■宫本先生确认了本作的存在，发售日2003

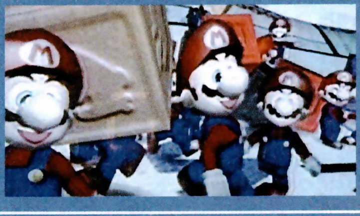


[马里奥128]是个什么样的游戏呢？

据宫本先生的介绍，他希望玩家在这个游戏里感受到与[阳光马里奥]里没有的“新鲜感”。那么，这款游戏到底会做成什么样子呢……？不过可以肯定的是，它必将是一款重视手感的游戏。姑且不谈这些，换个话题，宫本先生对“howling dull”非常感兴趣。他曾经开玩笑说，终于得到了能够翻译狗语的机器了（笑）。其实任天堂公司并非只做游戏，她能够将各种新颖的念头通过各种形式表现出来。所以与其说她是一家游戏厂商，还不如说她是一家娱乐企业呢。从理论上讲，howling dull这样的商品从任天堂公司手里制作出来也不足为奇，但是现阶段的任天堂需要将全力注入在GC和GBA上。但是，任天堂可以把howling dull的设计理念（灵感）带到电视游戏里。从这个意义上讲，[马里奥128]很有可能颠覆一直以来动作游戏的常识，变成一款崭新的游戏。

——摘自日本权威任天堂杂志

●另，2003年发售可能性80%，已经得到一手情报，期待无限！！



方糖闲话

■虽然今年GC上会有很多出色的游戏相继推出，但更令风林期待的却是铃木裕当初充满激情宣布的“VF quest”。这么长时间了，这款VF的纪念作品居然没有一点风声透露出来……真怀疑是停止开发了……好在厂商确认年内必定发售，现在只能等揭晓答案的那天了……

我所居住的城市是河南北部的一座山城，名为鹤壁，小是小了点，却是五脏俱全，什么都不缺，次世代的春风自然吹过了这里，突然想起关于PS的一些事，说给大家听听。

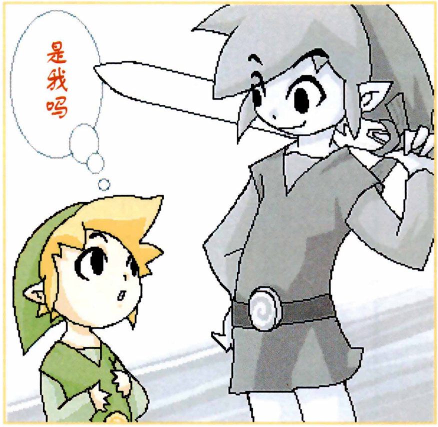
记得98年看到生2时，着实大吃了一惊，2D到3D的进化，绝不是一般的震撼，有很大一部分对2D游戏失去兴趣的人们被逼真（至少在当时看来是这样）的画面重新吸引到了电视机前，我们那里第一家PS厅的名称颇有气势，门上八个大字“三维立体、索尼大战”，日日人满为患，生意红火，随后陆陆续续地开了好多家游戏厅，彼此竞争，价格倒也降下不少，99年最低为1元1小时，不过好景不长红火的局面只维持了两年左右，人们厌倦了，尤其是当初就不怎么玩游戏而只是图个新鲜的那些人，PS厅渐渐没落了。网吧火了起来，CS和传奇成了游戏的代名词，我的一位曾经和我一样狂热的喜爱WE的朋友现在也投身到了传奇里去，以前常去的那家PS厅的老板，也转开网吧了。而目前，本市的PS厅几近绝迹，网吧倒是随处可见，相信这种情况在我国许多中小城市都很普遍。现在的游戏太注重画面，鲜有新的类型出现，原有的类型又总是炒冷饭，好比我说一家店的拉面好吃，这家店就想，原来大家喜欢吃拉面啊，于是天天让我吃拉面，受得了吗？再好吃的东西也会烦的，我今天就想吃烩面，你会做吗？拜拜您了。

我现在在北京上学，手中只有DC与GBA，暂无打算升级主机DC家用，GBA在校用，够了，游戏贵精而不贵多。

PS：莎木2爆机后看到那段土星版画面，感慨万千，若在土星推出，这天下，岂会是PS的天下，奈何世事无常，命运使然吧。

PS2：这是真事，某君打生2，不知道道具箱为何物，更不知如何使用，站在箱前惆怅，老板看不过去，指点曰：“打开！”该君立刻心领神会，拔枪瞄准道具箱，连开数枪，大惑曰：“怎么打不开？”。

——北京 Shadow



知足常乐，S君能在新主机更换的大潮保持一颗平常心，难得难得。像风林这样整天在游戏新闻堆里出没，难逃一俗，对新主机的诱惑无力抵抗，汗颜得很。很佩服那些一直以来只认准一部主机的玩家（资金问题除外）。

北京现在也还有很多人做租家用机玩的行当，许多在校生都趋之若鹜，店里生意火得不得了。配置也从SS、PS时代过渡到了PS2、XB，像“三国无双”这样的游戏，在这些小店中是最受欢迎的。而黑网吧的查封也促使了租机生意越发的红火。

再说说你认为的“注重画面问题”。现在的人心很浮躁，很难再拉回到看游戏屏画面的游戏状态上来，而家用机更新步伐的加快也是促使这种情况演化的原因之一。其实有很多游戏的乐趣都被华丽的外表所掩盖，使许多人根本无心体会。一旦看到稍微不能接受的画面素质，就断了拿起手柄的念头。这样就形成了恶性循环，导致厂商为了迎合大众口味在画面上下狠功夫，加大资金，结果却血本无归……市场的恶化已经到了难以挽回的地步，不知道如今的恶果，到底是谁种下的，责任大家都有吧！有机会，准备连载《任天堂语录》，里面有些话颇值得再三玩味体会。至于什么责任不责任的，还是让杞人去费心吧……

另外，闲来无事打了打DC版“KOF2001”，再发现，这台机器真不错啊……

点心 DVD 专区

电新DVD出版后，陆续收到许多读者的来信，对国内第一盘游戏欣赏DVD，大家都抱着宽容的态度给予鼓励和支持，同时诚恳地提出一些改进意见和建议。

许多读者抱怨买不到电新DVD。这主要是两个原因：一是我们对读者购买DVD的热情估计不足。印量较少，远远不能满足读者的需求。二是因DVD的普及量问题，我们只在各大主要城市销量。这次我们在DVD广告中对城市名称加以说明。（见本期第××页）已有发信城市的读者可以通过邮购方式购买。

下面我们就刊登几封有代表性的来信。

● 优点：画质十分好！！是同类杂志或各种形式出版物的先锋和典范，可以收录一些以前的老CG像PS、DC都行，像PS2这一代的游戏也可以收录一些VCD中出过的，毕竟VCD实在不如DVD的画质，所以在DVD上重新出也是一种欣赏，更值得收藏！不足：①希望最好整个包装换成一个DVD制品的包装，即整个包装变成一盘纯正的DVD，用DVD盘装盘，各种文字的介绍包括意见表都可以放在DVD盒内专门夹页的那面，这样一来会让购买者很好很方便的保存，当有一摞这种DVD时，那心情该有多爽啊！！②最好CG过程中能把日文、英文翻译过来，如果是宽荧幕的，就把字幕打在画面以外。③建议把游戏中出现的CG部分也收录进来，只有片头的话，显得不太够，收全最好！

——北京 胡锐

● 我非常喜欢这期电新DVD，它给我的第一印象就是封面以及说明书都相当棒（印刷、排版、图片的选取、书的纸张……）。最开始的编排（在菜单出现前）让人感到惊艳，非常新鲜，DVD在游戏的选取上，也下了不少功夫，画面相当清晰，最让我感到满意的是一些画面的选取，编排以及音乐的配合都非常完美，听起来很有震撼力。

——四川 沈清韵

● 终于出DVD版了，总算了了一个夙愿！看DVD的感觉真是不错，虽然这些画面已看过不知多少遍了，但那些都是VCD、CD-ROM之类的东东，怎比得我DVD的清晰！这次的，怎一个爽字了得呀！而且里面还收了我最爱的FF、死或生、鬼武者等……THANK YOU！！！谢谢众位小编为我们送上的这份大餐！！！

不过，作为一个碟狂而言，我仍有几点意见想提一提，如果你们不是作了这张DVD后就洗手发誓只做VCD的话（但愿不是），那我觉得以下都是在第二张DVD出版后希望看到的改进：①把DVD的点播菜单改进一下，做成动态菜单，而且可与游戏画面结合，或做成比萨饼式的，总之不要像VCD的一样或者说像这期的DVD一样；②尽量收全一些，而且最好采用原画面；③还是设几个大分类的栏目，如：“经典大作”、“热血推荐”、“金典MTV”、“新作展台”等，这样进入后再做出了菜单列出详细内容；④一定要做中文字幕，不知你们是否是怕破坏画面完美性，这期竟然没有字幕，其实DVD大可不必担心嘛，字幕可以选“禁用”即可啦！⑤对于XBOX上的游戏可做成5.1声道的音频，这才像DVD嘛；⑥每个章节开始前还是做一个画面啦；⑦画面的马力为何只有5.00mps这么低呢，做到9.80mps啦！这应该不难啦！⑧像生化这种火作应该多收一点啦，莫贪多，务求全！⑨强烈建议第二张DVD为DVD-9，容量在5GB以上，价格在20元以内！

——广州 王双

风林按：意见中肯，只有最后一句大概苟同者少，极有商榷的余地。照此办理，定价增长一倍，读者减少一半。

● 打开电新DVD的第一感觉是感动，将DVD放在机器中一看，还是感动，归根结底，还是一句，大感动！！！

这次电新DVD的附册我也是比较欣赏的，是向两边打开的，做成这种式样十分美观。

我十分希望电新DVD能够继续出下去，尽管可能现在DVD的普及率不是很高，但那种高清晰度影像所带来的震撼是无法比拟的，况且，DVD影像+MTV也是种不错的选择。

——上海 林金晶

出版备忘录

出版名称	上市日期	说明
银版MTV(修订版)	1月22日	人气游戏CG动画歌曲，极具欣赏价值
电新DVD	1月25日	第二版印刷，收藏精品
增刊·GBA特辑	2月10日	160面全彩，12元超值
电玩新势力(17)	2月13日	双光盘，CD为最终幻想系列，8.80元
电软5、6合刊	2月20日	电击收藏光盘＋动感新势力创刊号 双杂志＋双光盘仅10元

市场情报

■本期期间北京市场的硬件有所上调，主要是春节即将到来，各主机价格都有大幅变化。其中最明显的就是GBA的波动，居然从500涨到600元左右，真令人意想不到。而PS2也有所上涨，大概在百元左右，但买者要特别小心横行的翻新货。XB与GC本期价格为1900元、1450元。

强烈召唤高人恶搞涂鸦＆四格＆漫画真人秀……一切你能想得到的、稀奇古怪的，尽管招呼！



[魔颤2] 新疆 山人文化

马上就要发售了，下期应该会献上全攻略吧？笑，不知道又该是谁拼命了。这次居然起用了双DVD，男女各一张，7800日元……这CAPCOM真是想要人命啊！还有一月份的两张复刻生化，风林一月的工资全送给迁本宪三了，偷笑去吧！



[祝你生日快乐] 广东 许明

实在想不起来这幅画上的是谁了。作者更名为[祝你生日快乐]也让人初看摸不着头脑，大概是作者为自己庆贺生日吧，那在这里风林也要祝你生日快乐了，希望你能多多过生日，多多投稿。笑！



[少年八神] 广西 梁俊八

记得那个KIDS版的CAPCOM格斗吗？没错，就是[口袋战士]了。不知道为什么PLAYMORE就没想过出个[KOF KIDS]呢？那样的话大家就知道八神小时候是什么样子了。而且相信Q版的KOF绝对会更加搞笑吧！由SEGA带起的Q版风现在还真的不行了呢！

闯关家族

VOL.1 轮蹲危机 ①





[忍 SHINOBI] 广西 卢凯

论起来，[忍]的销量真的是不错呢！如今能达到10万本以上的成绩比登天还难，更别提一款事隔多年的动作游戏，再经典也经不住岁月的无情啊！相反被TEMCO吹成[历史超大作]的与[忍]同一天发售的游戏却只有2万多本的销量，相比之下，这一成绩SEGA应该感到高兴了吧？



[生化危机4] 辽宁 姜鑫

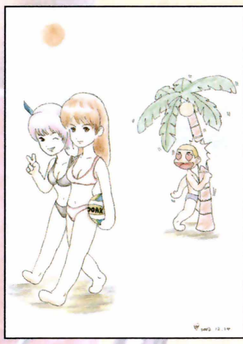
画中人叫[鲍西娅]，是作者为BIO4特别设计的主角，但没料到LEON却出现了。不过风林觉得这位设计得还是有[瑞贝卡]的感觉啊，希望来点像VF4中[凡尼莎]的彪悍型，省得LEON总是操心。



[真宫寺 樱] 广西 官忠宁

好稿，结稿前收到老官大量新画，下期刊发！

最近变成半月刊使得画廊的存稿出现了危机，一些新的稿子可以最快速度的见刊了。题材方面，大家不必过于拘泥于目前的形式，来点更有新意的东西才能成为亮点哟！比如那个真人四格，还没有人来参与，真是伤心……总之，希望大家能够多多提供稿件来充实画廊吧！



[夏日] 西安 金辉



[圣诞马丽] 湖南 刘乐平

大墙画廊 VOL.73



←首发的限定版现在仍然可以买到，可见XBOX的销售形势的严峻。


有看又有听点
精彩纷呈的第一手游戏咨讯!! 火爆刺激的绝妙视听享受!!
Game New Power
电玩新势力
A盘
VOL.17
特别定价
8.8元
九大特色栏目好不热闹
游戏研究所
格斗竞技场
FF巡游线
名曲音乐厅
动作摩天轮
新品滑翔机
攻略冒险岛
GBA特辑
CG观光园
ZONE OF THE ENDERS
THE 2nd RUNNER
电玩新势力
电新自VOL.17起继续
为拥有PC的读者
加送「模拟天堂」和「精美壁纸」
两大实用专题!



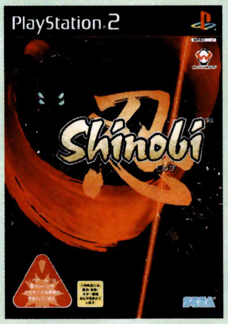
心实惠又可口
原价10元
特价8.8元
2月15日发行
别忘了，不后悔
全彩杂志+VCD+CD+硬壳包装
B盘
FF黑金珍藏版CD
FINAL FANTASY I~X
交响CD
电玩新势力

文：PENNY



目标S级、最速通关

SHINOBI



shinobi是去年冬天我所最期待的一款大作！玩过之后,果未让人失望！操作感一流,系统新颖，动作华丽,音乐出众。看来sega在制作此类动作游戏上的功力还是可圈可点的。

首先是操作感，这款游戏用到了几乎全部的按键。若要完美享受游戏，一定要配合多重按键来熟练完成。其爽快感崭露无疑，而且还适当地增加了难度——尤其是r3键的设置让玩家可以根据自己的需要来转换视点，更是点睛之举！有的玩家说忍的视角不良让游戏的水准大降，其实，sega把视角完全交给了玩家！想想看在你和敌人激战的时候，手上不仅要控制主角的进退，还要由自己来调出最合适的视点，这对玩家的要求显然是更进了一个层次。

在系统方面忍又是让人眼前一亮，忍的杀阵系统非常新颖，增加了游戏的爽快感。而另一个吸魂系统看似独立存在,实则又和杀阵系统相辅相成。吸魂系统迫使玩家要加快游戏的速度，尽可能地消灭所有敌人，同时杀阵系统又能让你成倍地吸取到魂魄。就在这“杀阵－吸魂－再杀阵－再吸魂”的过程中，游戏让人一直处于紧张过程之中！



比如在3b中，如果一不小心迷路，你就会遇不上敌人！这时候,你只能眼睁睁地看着你的魂魄被敌吸走,心里会比遇到敌人时候还紧张,所以忍的系统设置是相当成功的！

画面方面来看，由于ps2的机能有限，忍的画面已经制作得非常精良了。整个游戏笼罩在黑暗色的世界里，来了些许的神秘感，而动作上，忍已经相当的完美：瞬移跳跃砍杀目标,独立完成或混合完成都十分流畅！尤其是那条红色的围巾让我非常喜欢。其实我原本很讨厌秀真那条围巾——在以前“电新”里放出的忍的演示画面中，我只要看到那条围巾，我就会对好友leon说，“你看看日本人都戴红领巾,而且还戴得那么长！看了就讨厌！”但是自从我玩了 之后才发现，那条围巾是那么有魅力！秀真的速度很快，往往看不见其人，而看见的只有他那条火红色的围巾。而敌人看见他的红色围巾时更是闻风丧胆，只要那条红色围巾在自己身边掠过，那么自己就必死无疑！想想就觉得帅气！我自己也有了想要条红围巾的冲动。



音乐方面,我认为“忍”是相当不错的，不觉得有丝毫幼稚的感觉！本人对音乐不是非常的知晓，所以不敢多加评论！

但是“忍”还有着一些让我觉得美中不足的地方！过关的评分设定让我极不满意。“忍”作为一个讲究速度感的游戏，玩的人必然会把快速过关当作玩这游戏的第一信条。但是 ，忍的评分系统里面好像对“时间”这一元素一点都不提及。你玩的时间再短，只要杀的人少，用的忍术多，等级就不会高！在我看来这个游戏只有玩得快！——路上只要杀掉几个补充魂魄的敌人，或者连一个敌人都不杀的快速过关才是忍的真正打法！！！

有一次我用了58秒斩杀了5－b的boss。58秒哪！我想这成绩不算超快的话，也能算“快”了吧！结果却让我绝倒——别说s了，我连一个a级都没有拿到！才一个c！！

5555……失败的评分系统！还有就是踢腿攻击的设定！我到现在还是没有搞懂，为什么一定要在锁定目标之后，才能使用踢腿攻击？有时候，不锁定进行攻击反而更有效果。而踢腿攻击又是非常好用的一个技能！但是，不锁定不能用踢腿，想要踢腿又不能不锁定，唉～真是很难选择啊！

至于boss战，有一个共同的特点。那就是用杀阵！除了最后的boss以外，别的boss都比较的好打！而对付最终boss时，技术已经是次要的了。主要的应该是玩家的信念——相信很多玩家在砍boss第一刀的时候都会一傻——那么长的一条血，我们不带杀阵的一刀才掉他那么点血！？而且在最终boss战中，很难用比较大的杀阵来攻击他！但是并不是不能击败他！

首先，不要贪心，不要想多蓄几个大的杀阵几次就消灭他，这种可能不大！你要做的就是一次一次用小的杀阵来攻击他，甚至不用杀阵而用普通的攻击！

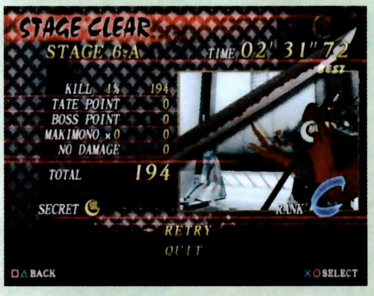
同时要注意回避最终boss的攻击。其中，最难逃避的就是他的瞬移追尾攻击！我用的逃避方法是：不断地瞬移，而且要移动得没有规律！这样一来，他的追尾攻击就不能打到你几下。

对付boss放出的小喽罗时，我建议不要使用锁定攻击。因为在喽罗多的地方，用锁定攻击不一定一开始就能锁定住你要攻击的目标！

只要你能按照我说的＋自己永不放弃的信念,最终boss就一定会成为你恶食肚里的魂魄！

我个人认为（只是个人认为），忍还算不上是真正的硬派游戏。杀阵的加入虽然能加快boss战的速度，但是也少了对技术的要求！boss往往在几个杀阵之后就倒了下来！玩家对boss战的研究热情也就开始变少——不会再去找boss的种种弱点和死穴了。或许没有杀阵的忍我能更加的喜欢！

ps：好消息！忍的官方网站上开始了“最速忍”的比赛。各位“忍”的爱好者，去看看你们的成绩算不算真正的速忍吧！



←日本最速者竟是世嘉员工。

DAYTONA DC版

777终极攻略

文：LYF



车种：H胎UNICORN，赛道：777。当今最好成绩为日本玩家的2'03"031，其次还有2个香港人的成绩与之相近。常规走法能进2'07"就很不错了。特此介绍一种能破之记录的方法：每圈都走加油站的近道而不加油，这样一来，每圈可快0.7秒左右，使破其记录成为可能！通常一进站就会自动加油，因此我们采取强行压路基进站，这样就可以不用加油，对技术要求很高。注，最后一圈是可以用普通方法直接进站而不加油的，以前我用火箭最后一圈进站，便可提高一秒时间，最终1'54"031，13"390。

A、B弯走内道，越靠内越好。着重说一下C弯过法，外-内-外的线路是肯定的了，此弯的过法极其多变，轮胎应尽量偏硬。方法一：强行降档再回档甩尾过，降档时松一下油门（0.3-0.5秒），之后立即回档，接着油门全开。档位：4-2-4，4-3-4或4-1-4都可行，个人较习惯用4-2-4。方法二：档位变化同上，油门始终保持全开。方法三：不降档，只松一下油门，较难掌握。以上方法因人而异。目标：以330以上时速出弯，340则更好（极限？），更重要的是出弯时车体必驶于赛道右侧，准备进加油站。加油站右侧的草皮和路面之间有一条很窄的灰白色的“路基”，进站不加油就要走这条“路基”！右轮压一下“路基”，手柄微震，然后立即回到路面，不必一直压着“路基”走。注意不能压到草皮，不能损失速度。如此8圈下来，节省的时间巨大，不可不察也。注：从出C弯开始，到进站，车子一直靠右侧行驶。这种方法比普通走法在难度上要大得多，需要过硬的基本功，因此，上级者向。

有时候脑子里忽然闪现的一点灵感就可能是成功的关键，但前提是必须有扎实的基本功，二者缺一不可！梦美是很需要理论的游戏，但在遵循理论的同时，而不拘泥于理论的束缚，还要敢于发挥想象力，给自己更大的想象的空间，并运用到实践当中去，一次次地加以否定和肯定。梦美不同于别的游戏，游戏方式相当多变，不能完全依靠攻略，如果用玩RPG的“思维方式”来玩梦美，肯定玩完。玩梦美得自己动脑筋并做游戏的主宰者。借此攻略，抛砖引玉。本人对梦美的狂热仍在继续。

下面的表格是一些上海的DAYTONA2街机的记录：

初级（跟车）	2'13"541	H.MT	COO	16"420		排名7
初级（TA）	2'13"877	H.MT	AXM	16'631		排名1
中级（跟车）	2'46"632	H.MT	CLJ	40"456		排名1
中级（TA）	2'46"140	H.MT	CLJ	40"579		排名1
上级（跟车）	3'40"965	E.MT	COO	1'47"649		排名1
上级（TA）	3'37"493	H.MT	DYN	1'46"018		排名2
MIX （跟车）	2'42"947	SP.MT	ZJW			排名5
MIX （TA）	2'41"246	SP.MT	ZJW			排名1

据说上海DAYTONA1代的记录更强，我只看过TXZ玩友的上级TA录像，成绩为3'03"89，很强！因本人信息渠道闭塞和篇幅有限，未能一一详列，见谅。

marubaku.com
http://www.marubaku.com/

デイトナUSAのページ

●デイトナUSA1日記（一生連載中？(爆)）

当時からのことを思い出してつらつらと書き連ねていく予定です。
上海の方のタイム更新について緊急コラム？（触れないわけにはいかんでしょう）をば．．．(笑)

●2000．8
txz氏がHPに上級の走りをアップしたとのことだったので、早速DLして拝見。
感想などを書いてみます。

1－2区間：特に変わったことはないですが堅実に18”8台を出している様子。
2－3区間：ピットを抜けたあとカシオペアシティの右カーブで．．．壁ターン！！
うおおおおおおおおおおおおおおお！！それは気がつかなかった(^^;お見事です！！
いや、最初メールでここの区間タイムを見たときに一番、自分と差があったのがこの全6区間で一番短いこの区間だったのでよっぽどの大技なのだなと思ったのですが、よもやここまでとは．．．
速いスピードで抜けているためにチェックポイント前の左も工夫して曲がってますね。
3－4区間：ジェフリー像のコーナーもギアドリですねえ。自分はアクセル踏みながらブレーキでやりつづけていたんで遅かったようです。でもやはり前の区間を速いスピードで抜けている分ここにもつながっているんでしょう。
4－5区間：灯台の逆バンクコーナーや、草原地帯から橋入り口へのアプローチも決まっています。
5－6区間：橋出口はやり方がほぼ一緒ですが、ハンドルを何度も切り直していますね。
ここも橋の進入速度が速い分の差ですね。
6－7区間：ここはほぼ一緒でした。でも最終のヘアピンが安定してますね。

総評(爆)：壁ターン脅威！！ってとこでしょうか。でもそこだけの差でなく6年間？の研究の成果が全体的に凝縮されてる究極の走りです。(^^;
今からマネしてやりこもうとはとても思えないですが、見てるだけで満足ですな最早(^^.
毎日1回大抵見てます(笑)

日本著名街机RAC专业群体——“爆”队，看过上海选手“梦美1”的录像后，承认了我选手“世界第一”的成绩。交流重要。

通过一年网络对战后让我了解到我们与日本玩家之间在各方面仍存在着巨大的差距，我们相当落后，不管国人爱不爱听，这是事实。其中公认的就是日本玩家游戏水平极高，因为日本人花在一个游戏上的时间超乎想象，特别是重度游戏，如VF4、DAYTONA（网络对战），一些铁杆的游戏时间甚至是数千小时的。这也与游戏的素质有关，VF4之博大精深的内涵，将人与人的对抗发挥到极致，在日本已成为人们生活中的一部分，足见其魅力。DAYTONA USA 2001光下线单机版之游戏时间绝对在一百五十小时以上，网络对战中游戏时间上千小时的人比比皆是。铁杆花在一个游戏上的时间是以年为单位计算的。而一些劣质游戏玩过几小时甚至几十分钟之后便会产生厌恶。有人说这是国内的盗版泛滥的因素，人们可以轻而易举地玩到很多游戏，没日本人那么“专一”，一些人甚至津津乐道于展示自己拥有的游戏的数量，什么游戏都玩过，以此来证明自己对游戏的见解程度，每当我听到这些话的时候都哭笑不得。在下不才，一年大约玩三四款家用游戏，再加上偶去机厅，已经觉得很满足了。生活在盗版中的中国人，仍能杀入梦美、GGB等重度游戏的排行榜，证明不是盗版惹的祸，而是看游戏者对游戏的认识程度。中国游戏业的落后是全面性的，其中以人为本。我们不玩垃圾，不应该别人玩什么我们就玩什么，什么销量多就玩什么，“FAMI通”评什么分高就玩什么、国人应该有自己的主见，要敢于说“不”！我们不要洋垃圾！区分好与坏，仍得自己实践。本人以前所写的梦美与别的游戏的比较及对某些厂商的看法，出发点是介绍好游戏，批不好的游戏，做个比较我认为很有必要，能更好地区分其优劣。比如说有些人一直认为自己的游戏水平很高，普通游戏都可以轻松拿下，这时看见有人推荐梦美，这样的人玩了梦美以后就不会失望；还有些人玩RPG玩腻了，想试试硬的，梦美就是很合适的选择……就是这意思。无意于挑起事端，也无意于伤一些人的心。

最后不得不提提世嘉，在我看来，世嘉也有垃圾游戏，就是以SEGA GT为代表的针对大众而出品，以求销量的游戏。一个大厂年年不景气，偶出几个商业性产品以获取利润，也是没有办法的事。

……

要玩就玩每个厂商的精华，GT是索尼的成名作及代表作。SEGA GT不是世嘉的代表作，公认的世嘉赛车游戏的代表作是OUT RUN、DAYTONA、SEGA RALLY及F355。而且SEGA GT我没玩过，也觉得没有必要玩，要玩就玩最好的。一个人玩游戏的时间有限，一些中庸型的游戏完全可以不玩，多花时间在好的游戏上面。正如一些人买了DC后才终于明白世嘉为什么会有这么多铁杆（这部分人在我看来不在少数），并获得无比的快乐；而另一部分人更津津乐道于抱着RPG来谈论专业，这些人玩不来世嘉的游戏就说世嘉游戏差，甚至恶语相加。人们应该想想世嘉时至今日为什么还有这么多铁杆。源自世嘉游戏强烈的个性，并明显区别于别的厂商的游戏风格，世嘉游戏的专业程度是举世公认的。鉴于本人文笔拙劣，评论性文字极其苦手，以后将以攻略为主，但该说的还是会说，即便是得罪人的话。对于能理解我的人，我先说声谢谢，不能理解的也无所谓。我仍将继续保持我的风格，并承担一切责任。原则只有一个：我不能昧着良心说话。话已至此，本人今后写作之路将再无任何压力。

科普之声

天语：你好朋友！最近在游戏过程中遇到主机、器材方面的问题了么？大家一起来研究！

责编道歉

本来没想弄这个“科普之声”小专栏，但因为龙哥热线在定位上与科普园地有一些冲突，因此干脆就把读者来信或是在电子邮件中提出的有关硬件的疑惑，统一在“科普之声”里进行解答。

当然，编者的水平极其有限，但天语愿与大家共同来探讨。上期就发生了很重要的事件，天语和北京资深玩家对厦华彩电进行了错误地判断。

XBOX和NGC的分量输出都对应逐行，XBOX要在开机画面的VEDIO里设一下，而NGC则是开机时按B键。设定好了之后，只要你的游戏对应逐行，接入厦华数字电视的Y、PB、PR就一切OK。画质是接入CB、CR自动变逐行效果的十倍以上。

PS2可利用接自动变逐行的功能强化画面。

读者如何将录像投给电击

天师好！你说的到你那儿录制游戏，外地的朋友怎么办？虽然北京的水平也很高，但并不代表全国的，请你想出解决的方法。例如有的游戏有REPLAY的，可以用寄记忆卡的方式。

另外我在第100期电软的“电玩排行榜”中中了奖，奖品为什么到现在还没有寄到？我的或许可以说是还没有寄到，但我的朋友七月的奖品同样没有，这个抽奖的可信度确实值得怀疑～打搅你很抱歉！（zyt297@stinfo.net）

责编天师回复

您好。我们优先考虑的是北京当地高手来编辑部采集影像。无论是新游戏还是老经典，对于BT玩法与挑战，电击收藏是会认真考虑的。像天语的GGB，盼了这么多年才盼来电击（笑），却被删得差不离了！比如寄记忆卡就是一个很好很方便的办法啊？一旦采用我们会把卡归还。但记忆卡不能解决一切问题，所以日本杂志一般只收录像带。大家可以用录像机录下电视上的游戏画面。录像机在中国不吃香？

以前登了天敏电视大师的电视卡，玩家自己就收影像了，但有了影像，如何放到网上让其他人（比如电软的电击小组）下载？下期就有这方面的连载——个人FTP的建立。

天语介绍电视卡之后，很多朋友都觉得是个主意，一度有“天敏”产品被抢购的实例。那么好，如果您有电视大师，若再建立一个FTP的话，您就真的可以把自己录制的游戏画面通过宽带网传向全世界了。要注意的只有两件事：

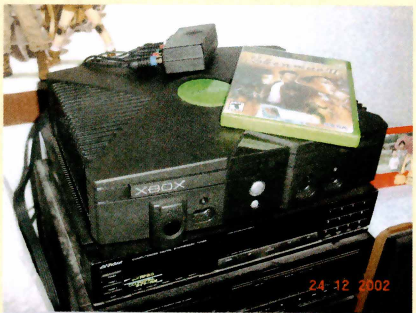
一，大家要有较高配置电脑和宽带网。

二，这只是玩而已，并非专业采集。

天师，您好！

近日托父从美购xb回来，以及20美元一个的HD适合器，纯属巧合。

我终于感到XBOX的魅力了，我家电视是松下锐屏HD-ready级的逐行，xbox竟当然支持480p,720p,1080i三种恐怖超世代视频输出方式，（p是指逐行扫，i是指隔行扫），我的电视只有480p输入方式。但这亦是480线的逐行呀！？（莎木2极强）





第二，见图左边第一个插口，是声音的光纤输出（数字输入法，乃声音界之最高），我恰好有天龙的光纤输入功放，我天！取样频率48kHz！（CD不过44kHz）！这可能还是最小值。所以，XBOX之魅力其实尽在视听享受之极也！Ms的宣传其实应该落在这里。

关于游戏之游戏性，SEGA的还是水平极高的，飞龙，cz3,Shenmue2,推荐。

下有几个问题，零散得很、还望赐教。

1、龙哥天师还没用到HD吧，感觉上有必要登一下。ok？

2、长话短说，小弟打字能力太差（《死亡打字机》没练好），XB VF4EVO还有戏吗？

3、我看电软近十年,久治不愈怎末办？（众：白加黑呀！）望赐学习提高妙法。我高一。

4、因为是巧合，xb入手了，原定NGC计划完美泡汤，怎么办？

5、Xbox Live在中国能登录吗？希望多提一提美国游戏动向。最后，祝您圣诞快乐！

天津 陈硕（贵章）
chenning5792@263.net



←看着怎么就那么酷。

您姓陈，贵章也姓陈。（笑）您的器材很好，我觉得已经相当完美了。特别是玩XBOX，首先让我们祝愿XB上有更多的好游戏，这主机在欧美的风头正劲。

松下G700是高端彩电，打从DC时代锐屏系接VGA就已经让人很感动了。其实您是第二个夸G700的，还有一个东北读者的我未登。同时我仍然不否认厦华电视的指标高于G700。

XBOX上网极其简便，有关方法请以后注意电软。听说是只要玩家有信用卡就行，当然还需要一只猫，在中国一定可以用XB网的。

NGC可以随时买，但XB的EVO没戏了。我想约一个在新西兰的读者写写当地游戏业。

外力施加，百试百灵？

我有一点技术问题,我珍藏了一台土星,最近出现了花版,初考虑可能是图像处理芯片的问题,可令人费解的是如果用手给它施加外力(也就是电源键上面一点的地方用力捏下去)图像就会变好,而且百试百灵,什么意思啊。

龙哥热线以前一直是我最爱看的,但是现在的她给人感觉暗淡了许多,希龙哥风头最盛。

（电软的永远支持者　刘云龙）

答：就像土星的插卡槽总是不太好用一样？我觉得你可以去小店问先，应无大碍。

DC卖不卖？

1、ps2出了这么多的型号目前买什么型号最合适？直读呢？ps2分插器可以和ps1通用吗？ps2的s端子效果如何，画面有锯齿吗？

2、我现在想卖dc，可是老板说现在卖了以后会后悔，劝我不要卖，可是大家都知道dc已经淘汰。除拳皇2001，dc以后还有好游戏吗？

3、psone的激光头组装还是原装？深蓝色，型号是103B。（江苏南通　许志峰，刘晓佳）

答：1、型号次要。装了直读都一样。直读比较好的是NH和Messiah２。关键是你一定要买到全新的PS2。主要是光头未被掉过包儿。画面方面，PS2接Ｓ线的效果已经很不错了。2、我比较同意老板的意见，因为我喜欢DC上的几个极品游戏。但你要不喜欢它的游戏卖就卖了吧！3、当然原装。其实我觉得PSONE更像淘汰机，你有PS２其实就可以玩PS1游戏。

原理下期解释

日立等离子彩电实现1024逐行 隔行自动变逐行已是大势所趋



这就是传说中的采用ALIS技术的日立等离子彩电，具有亮度极高的特点，业界第一。

等离子彩电(PDP)作为我等游戏机发烧友的最终幻想，具有画面极大而体积极小的特点。尤令人振奋的是，在“屏幕亮度”这一评价画质优劣的主要指标上，今日之PDP彩电已实现突破。日立最新推出的采用ALiS技术的PDP，拥有业界最高的亮度，即使在强光下仍有相当清晰的画面，迎合大部分烧友整日看碟打机的习惯。

一些朋友过于看重PDP的外形，其实选择Plasma同投影机的要求差不多，最要命的是亮度及对比度一定要够档次。日立ALiS技术之PD42-A3000及PD32-A3000，其亮度分别有1,000cd/m2及900cd/m2。

其中32寸型号的900cd/m2屏幕亮度更是目前同类产品中最高，身为一款监视器材，而完全不必迁就室内的光线。若亮度不够，PDP画面的对比及清晰度相对会减低，因此部分亮度较低的机种需要将室内灯光调暗，或者是拉上窗帘才能达到更好的画面。而PD32-A3000就能在一般室内光线下，达到高对比度的画质。

1 买等离子要看核心技术

FC4芯片

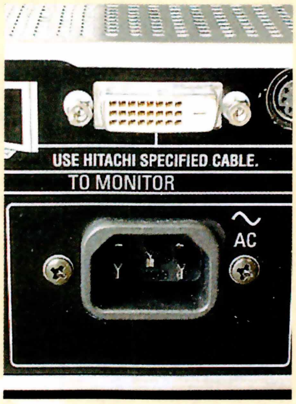
以上两款日立等离子电视机内置了独家的FC4数字影像处理器（Digital Image Pixel Processor），此芯片融合了逐行扫描的技术，另加入高速处理的功能，可将外部器材所输入的各种视频信号打乱，而有效地转为像素（Pixel），其垂直像素亦达到1024，令对比度大增，对于回放DVD及其它数字信号源有极其明显之改善。



此外，两款机型皆具备了1024逐行扫描处理，方法是先将576i的信号转化成576p，再提升至1024p，令影像质素超级稳定及清晰。随机附带的原厂AV中心及电视调谐器可横竖任意摆放。机体后部用上了IDE分离式电源插座，这在同类产品中极为罕见，烧友们可换上更高级别的电源线。

2 完全国际线路Tuner

目前很多PDP都不附送TV调谐器，玩家要接收电视节目，必须通过“接驳录像机”这一步骤方能实现。但PD42-A3000及PD32-A3000则随机附送一个多媒体AV中心，并内置有一个PAL/NTSC完全国际线路的调谐器，方便接收本地及卫星电视节目，而且画质更有保证。至于AV中心本身，则设有色差、S-Video及RCA AV等输入端子，而输出到屏幕的部分则采用厂家特制的超低失真针形信号线，由AV中心输出至Plasma屏只须通过一组连线，极大地改善了观感。



3 多种家用模式设定

为针对家用需要，PD42-A3000及PD32-A3000都提供一个旋转式机座，屏幕可左右转动30度，根据市场要求，厂家甚至考虑在PD32-A3000上增设“自动可转式机座”，用户可通过遥控器调校显示屏的左右转向角度。

其它设定包括：多种画中画功能，观看4：3格式时屏幕两侧的多余画面可转为灰色，防止出现“画质干扰”问题，对于不少将电视从早开到晚的朋友，这功能十分好用。输出部分则采用厂家特制的低失真针形信号线，简化由AV中心输出至Plasma主机的连接线。Plasma机背的Subwoofer输出可直驳超重低音喇叭，加强低频效果。

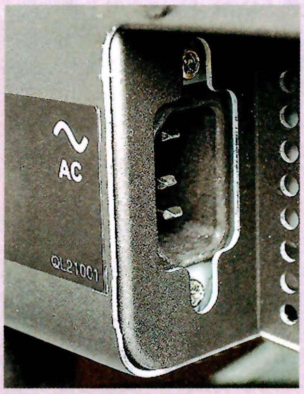
买16:9的彩电还是4:3的？



将来无论是影音还是游戏，其播放环境势必全面对应宽屏幕电视，强烈建议玩家购买16:9的器材。左图显示，日立PDP彩电拥有双视窗观看、动态画中画、4:3灰屏、屏幕旋转等体贴功能。编者认为，等离子体彩电普及之日已经不远了！

为什么要“自动变逐行”？

有一种“倍频器”，能够将隔行效果的视频信号转为逐行再输出，价格昂贵。但现在的高端彩电也都具备这一功能，省大事了。



←这张图说明日立等离子屏幕的电源部分是独立的，玩家可以根据需要来为它配上过硬的电源线，直达绝对高保真发烧境界。

游戏和游戏机是越老越值钱，未开封的珍品可卖高价

任天堂下月就推出新款GBA（GBASP），图片是公布这个消息时放出的图片。

原来的GBA是个手柄掌机，这回变成“翻盖手机”。从图片看，卡带是置于底部。

售价约12500日元，屏幕有灯，毋须外光？

以前天语有一个超强的日本周边器材站，但不小心弄丢了，日本制造的怪周边就找不到了。

另外，天语曾看过日本店头派送的“老旧游戏收购价目表”，早先知道自己的FC版古巴战士值1万日元。但最新情报指出，DC的罗德岛二手盘也能卖到6800日元。



↑新款GBA一样有多种色款，有充电座，可接耳机，够像翻盖手机。

↓一些限定版主机当时可能不被注意，过后可就值了钱了。





↑说实话这主机连天语都不认识，想必一定值大钱，别卖哦。

↓这主机是冬季限定版NIGHTS的。大家还有印象吗？老读者会的。



美丽の传说再次演绎

访国产游戏《心跳回忆GBA版》开发者

采访、整理：窗外不归の云（特约记者）



“在毕业的那一天，如果女孩在这棵传说之树下向她所心仪的男孩子倾吐爱慕之情，他们就会终身为幸福快乐所祝福……”看见上面这句话，可能有些朋友就会感动地热泪盈眶了吧？没错，我为大家带来的消息正是让你们"牵肠挂肚"的《心跳回忆》！现在心跳正式登陆国民掌机GBA，嘿嘿,高兴？先别慌，如果你知道这游戏是国内人士开发的话……会不会兴奋得撞墙呢？下面就让我和游戏的主创人员EYES给大家介绍一下吧。



■云：Eyes_On_Me,你好，先给大家做个自我介绍吧。

Eyes_On_Me（以下的简称E）：各位电软读者,大家好，我叫胡雪丁，就读南京东南大学，23岁，浙江嘉兴人！喜欢编程，游戏，现在属于星组【注1】开发组。

■云：呵呵，你是怎么想到在GBA上制作《心跳回忆》这个游戏呢？

E：以前学GBA编程时，做过一些DEMO，积累了些许经验……其实自己很想在GBA上能做一个像模像样的游戏出来，之前写过一个弹球游戏，算是练笔之作，后来在HAM上也写过一个心跳的DEMO……我本人就对心跳这个游戏非常喜欢，加上我认为，这种游戏在手掌机上玩是再适合不过了，所以种种因素促使我决心在GBA上开发心跳！

■云：心跳也是我最爱的游戏之一耶，到现在我都还保存着GBC上的《心跳回忆POCKER文化编》呢,有了GBA，却没有心跳玩，不免恼火，大家也都希望能玩到GBA上的心跳系列，KONAMI却不见动静，广告上倒是明目张胆地卖了起来（笑），那这个游戏是你独立制作吗？

E：是啊，我也非常喜欢这个游戏！一年半前，我因为官方开发包,而认识了ROC（CGP的主力），后来又认识了水银，是他们把我带进了GBA开发的大门！我曾经想过要独立制作这个游戏，但就在刚做了一个开头的时候，星组联系到了我,说想以后一起做开发……我当然很乐意，这样的话，有了集体的力量，分工更加明确，每个人的才能也能得到充分发挥。

■云：突然想到一个敏感话题：你们这个游戏有无侵犯KONAMI版权的可能？

E：说到侵权的话，我想这样的：我们业余开发游戏根本不是商业目的，拿这些素材只是个人业余研究，所以谈不上侵权，游戏一旦完成，我们将无偿提供下载……

■云：我们知道开发游戏是很困难的事情，幸好到了GBA有了相当宽松的环境，那么你是使用的什么开发库呢？

E：我以前使用的是HAM库，一个国外的库（要注册，俺很穷……），我一直用非注册版本用了好长时间，期间写过一个弹球游戏【注2】，后来认识了HUANGYZ这位朋友，他对GBA了解很多,于是他自己借鉴官方的库，自己写了一套GBA开发库，GSLIB【注3】！配合官方的ARM SDT编译器，这就是我现在使用的开发工具！开发语言的话，用纯C就可以进行开发！C++的话ARM SDT不支持！

■云：GSLIB我也有在电软介绍哟，它是很好的一套国产开发库，而且我也是通过HUANGYZ才认识你的呢！那么心跳到目前开发度如何？

E：开发度的话，可能还谈不上，只是开了一个头，只做了一个主界面……我搭一步程序框架，组里美工就会提供给我相应的图片资源，有时候我也自己去SFC模拟器里截图……寒假是一段空闲时间，我们组会全力以赴赶制开发心跳的！

■云：万事开头难嘛，你们一定要挺过去哟（笑）。截图？你们的心跳GBA版是基于官方的情节开发的吗？或者是自创的？还有人物角色呢？

E：情节的话，现在还不好说，因为剧本的话组里正在赶写，还没到我手上但是整体游戏风格



应该差不多……有一点可以是肯定的：我们不会拘泥于原来的游戏，我们会加入一些我们组自己原创的要素……比如说新的场景！你谈的新人物的话，组里基本上是想原创一个人物，这个当然由组长兼美工卡南来挑重担了……其他女生，我们组会考虑以SFC里的原来人物形式加入进去，如果全是我们原创的人物……估计……不是太好，毕竟是第一次尝试！

■云：像这种恋爱游戏要好玩的话突发事件是不能少的，我以前玩的心跳纪念品就有大量的突发事件，心跳GBA版又如何呢？

E：突发事件我这样考虑的：一般的突发事件比如：楼梯上遇到女生、回家路上遇到女生，基本上靠产生随机数来确定……有些事件，要靠你和女生的友好度来发生；有些事 件，要看你是加入什么社团来决定发生哪些人的随机事件，而有的事件则更为有趣，比如你约 MM出来逛街，突然出现你想不到的突发事件，其实是MINI游戏，用来让玩家轻松一下的！还记得灌篮高手里的樱木花道捞金鱼的情景吗？我们就打算做成MINI游戏，素材都准备好了！……你也看得出来，一种情况里又嵌入另一种情况，所以我决定用一种叫“状态机”【注4】的东西来实现,它可以实现不同情况的不同处理方法！



■云：心跳系列一向都为大家营造了一个非常真实的环境，游戏里的女孩子都是有血有肉，性格大相径庭，你们在此方面有信心吗（我好喜欢好喜欢片桐彩子哟……）？

E：这个问题！如果从美工上来讲：各个女生都会有不同的表情（虽然第一次尝试，但我们组还是决定要尽量做得细腻……）,如果从程序上来讲：我会为每个女生定一个结构变量，每个女生的所有特征爱好，包括对你的喜爱度等数值都会在这个STRUCT结构变量里！这样就会展现出一个千姿百态的女生群了……

■云：似乎很复杂的样子，呵呵……心跳中那个可以让女生说出你姓名的系统你会考虑加入吗（对GBA的机能来说好像有点勉强呢）？

E：说实话，没尝试过这样的程序……现在还不好回答。声音等方面要到最后才会去解决，现在组里的首要是解决图形问题！再就是音乐素材现在都还是WAV，其实最好是MID的，现在版本的库还暂时不支持MID，所以暂时不考虑音乐的问题！如果全用WAV格式的话，不太可取……所以音乐这方面一切都要等新版本库技术成熟后，再加以考虑（听开发者说，马上就会有这方面的支持）。

■云:是的，虽说目前EZ FLASH以256M为主流，但是我们还是不希望看见超大型ROM出现呀，所以大家也很关心心跳的ROM体积问题，你们是事先决定了ROM的大小还是“任其发展”？

E ：我们是这么认为的：基本上，在没有音乐加入的情况下，做到4MB已经差不多了！事先我们也不能确定ROM到底多大，音乐由于还未定下来，比如是否加入真人发音，是否全程语音，这些因素都将大大影响ROM的大小！如果一味增加ROM大小，而不考虑实际游戏性的话，我宁可选择游戏性！



■云：是呀，我们也不能打肿脸充胖子，而且这是你们制作的第一个大型游戏，把过多的精力放在那些不实际的东西上，恐怕会得不偿失哟。所以首先注意的还是要把游戏性、平衡度调整好，你像以前那些元祖游戏，画面简单之极，音乐也是不堪入耳（！），咱们还不是感动得一塌糊涂吗？不过也不能忽视这些东西哟，否则我们怎么对得起山内溥老人所宣称的这台2D机能强过SS的掌机呢（爆笑）？

E：是啊，所以，尽量的，我会把一些GBA硬件直接支持的特效都运用到这个游戏里去！

国产GBA游戏

■云：我试了一下你发给我的DEMO，动画很可爱哟，是不是玩法和GBC版差不多呢？

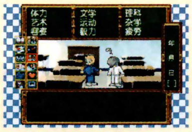
E：是的，玩法基本和心跳系列差不多，不会让玩家感到不能上手的感觉。

■云：那就好，我可是心跳系列的高高手哟^_^。不过你们有加入新的系统或新的玩法进去吗？不要忘了政治课上说"创新"很重要耶……

E：其实你说的这个问题也就是游戏性的问题。我个人认为：因为是第一次尝试，所以要加入新的系统的话，不太可能。但我们会尽量加入自己原创的场景和事件，以增加游戏的乐趣。我想，丰富的隐藏事件会令游戏可玩性得到一定程度的提升，不过随着以后经验的不断积累，开发出有特色的系统也不是不可能的，毕竟一个游戏的系统如何，直接体现出游戏制作团体的水平！

■云：嗯，你说过你们编程、美工、音乐都各有人负责，我们知道每个人的审美观都不相同，那么在最终会不会出现不和谐，不配合的情况呢？

E：我作为写程序的负责人，一般是主攻程序，但美工上我也参与了一些工作。很多时候是我提出图片的要求，然后让美工处理，以符合我写程序的要求，我提出尺寸、使用颜色数……等要求，美工就会帮助我处理！整个组里对图片风格都比较有默契！经过讨论，一致认为基本要符合原作的画风，然后会由主力美工在此基础上创作一个原创人物！



■云：原来是这样呵……其实星组的实力我们是有目共睹的，这倒不用担心……那你来为我们介绍一下星组给大家认识吧。

E：星组的各项工作都由专人负责，组长：卡南（云：全能型机器人，负责一切事务）；主要翻译有：风鱼、天使渚薰、阿道。他们日文都很好，也很热心；yjw、lubt是做rom破解的；HYPER、smileice、珊瑚负责网站；E嘛自然是写程序的。星组现在做的内容很多，有网页、flash、汉化作品、小说、原画、游戏等等，像大家熟知的特鲁尼克的系统汉化版就是我们制作的，而且日本FFTA主题站的汉化版【注5】也是由我们负责，说起来，星组算得上"海纳百川"了，呵呵……不过我们组成立没多久，人员还需要磨练磨练，当然，也离不开大家的支持哟……

■云：真棒耶，其实我真的很佩服你们这些家伙，很不容易呀，像你们现在做的都是非盈利性的活儿，花了时间金钱不说，往往却没有实际收益，就赚得了网上网下几声吆喝，有时候还出现没人理解的情况，而且大多数开发者都是默默无闻地奉献着，这也是目前国内业余游戏开发者的现状，很让人心寒，如此下去可不是办法，我们急需一种施之可行的体制来使国内游戏开发业走上正轨，你说呢？



E：国内盗版横行，游戏商业化的话，目前来看希望并不是很大……我们的行为纯粹出于个人爱好！我们因为GBA而走到一起的，现在网上GBA开发论坛倒是不少，但总是热一段冷一段的，而且大家各自为政，如果可以像汉化联盟那样搞起来的话，或许能看到一丝曙光！我认为最关键的是，大家要把各自的开发心得拿出来互相交流（我之前写过的弹球游戏和心跳DEMO都是开放源代码的）！大家搞GBA开发的尽可能学习点东西，组织几个、十几个人在毕业参加工作前好好做实践，然后再投身到软件公司去，虽然没有利润但是已经有了经验，至于推行体制，这样，实在……超乎我们的能力了，没有社会上普遍存在的、潜在的实力的话，就算我登高一呼，也没人能够响应。



■云：相信你的未来会充满阳光，好了，E，谢谢你。下面让我们请出GSLIB开发库的达人HUANGYZ来谈谈。HUANGYZ你好，知道E要在GBA上开发心跳后，你有什么感受呢？

HU（以下简称H）：好，知道EYES要在GBA上开发心跳的时候，非常激动，因为心跳是我最喜欢的游戏之一。以前GBC时代，我就是因为这个游戏，忍痛放血买了个GBC，当时好像要700多吧。又托人从日本带回……，带回盘Z版的"心跳体育篇"。然后上上下下打了不知道多少遍，现在还不舍得将GBC卖掉。

■云：而且他的心跳是在你的GSLIB上开发的呢。你能为电软的读者介绍一下你是怎么想到开发GBLIB的好吗？

H：我是半年前开始研究GBA的（以前都在研究PSX），发现GBA的硬件比较简单，自己也写了几个小程序，后来发现因为没有统一的函数库体制，所以，程序的再利用性很低。而当时网络上的所有个人开发库，都是外国人的，且有的是功能太弱，有的是硬给你加个广告，而且还要收你钱，所以，就根据以前开发PSX的经验，以自由和易用原则，写下了GSLIB这套开发库，针对GBA的硬件和扩展功能，使开发简便的同时，又可以直接操纵硬件，使开发GBA更有效率。



■云：你这算是对世界的一大贡献呢，那么你能为大家解释一下什么是GSLIB，GSLIB对哪些人有用，应该怎样来用它吗？

H：GSLIB就是Graphics Synchronization Library for GAMEBOYAdvance的简称，是一套极方便使用的，针对GBA硬件的软件开发函数库。

用GSLIB开发GBA软件可以把注意力放在游戏的程序上而不需要过多地注意硬件。由于GSLIB的命名规则严谨，所以程序员可以很容易地实现他们想要的功能。结果就是写出的程序是很精简的。逻辑性也是很强的。对于有编程经验的人，只要少许看看GSLIB的帮助说明，就可以轻松驾驭GBA。如果有编程基础而且想进入游戏编程的朋友（即使你不是计算机系的），GSLIB是个很好的切入点。

■云：忽忽，既然GSLIB这么好，那你有没有想到把GSLIB商业化呢？

H：呵呵，GSLIB的出现就为了满足广大编程爱好者在GBA上开发的愿望，共同探讨，提高整体编程水平。所以，从GSLIB1.0开始，原则就是免费，任何人都可以从我的站上免费下载。

■云：那么HUANGYZ有没有关于GSLIB以后的打算呢？向其他机种发展？别告诉我你的GSLIB要登陆PS2……

H：GSLIB虽然已经实现了GBA上的绝大多数硬件功能。但是还有许多特效，软件功能等着去开发。可能和那些大公司里的"绝密"库，尚有距离，但是我会继续努力，利用GSLIB营造一个轻松、自由的GBA开发环境。PS2是个不错的主意，不过上面已经有GSLIB了（SCEI官方的名称），我如果要开发的话，就不得不另外取个名字了（笑）。



■云：那名字就叫GSLIB PLUS如何？有可能你开发出来的东西连SONY都会来买哟（笑），我真有点搞不懂你为什么这么厉害，有了GSLIB不算，还有WORDBOY，COOL毙了，怎么我做不出来这些东西呀？老天，你的眼睛…………呵呵，玩笑了，恐怕大多数人都有同感吧，HUANGYZ你能不能在电软上传授大家一点秘技呢？如何成为一代编程达人？

H：呵呵，客气，我也是经过不懂到掌握这个过程的，只是我把我所有的时间都投入在这里面，因为我喜欢，这个信念是我的支柱。当然也参考了许多相关的专业书籍。比如微机接口，数据结构（哎，我专业的教科书）等等。其他的就要深入学习，才能掌握其精髓。多看别人写的程序，想象他这么写有什么优点缺点。吸取优点，防止缺点。也只有这样才能把编程水平提高到新的层次。

■云：原来是这样呀，好吧，今天就到这里吧，谢谢HUANGYZ。一并向新惠福【注6】站长3G3D，星组组长卡南的通力支持，并祝愿天下所有游戏人都能拥有一个灿烂美好的明天，谢谢大家！

星组、新惠福网站、GSLIB等的注解

【注1】：星组：自主成立的游戏相关开发小组，常驻论坛：http://www.newwise.com/bbs/index.php

【注2】：这个弹球游戏很"弓虽"哟，放到FC上我想倒没人会说它画面差，hehe……大家可以到http://www.wodenstar.com:81/cgdn/art/upfile//hello.rar下载试玩。

【注3】：GSLIB：国产GBA游戏开发库，笔者有过介绍。作者：HUANGYZ。E_MAIL：huangyz@citiz.net 主页：http://gsgba.yeah.net

【注4】：状态机从理论上说是几乎与计算机和编程相关的每件事的基础。它只是一个编程概念，实现它的方法很多……这就看个人编程如何方便如何使用了！

【注5】：GBA最终幻想战略版官方网站的汉化版，SQUARE迷们有福了。http://FFTA.yeah.net

【注6】：新慧福-任天堂世界：国内最好的掌机论坛（一点不吹）。http://www.newwise.com

SW SOFTWARE 电子游戏软件新书大好评发卖中!!



享受次世代原汁原味的游戏！

电玩新势力DVD

■定价:10.00元　2003年1月25日第二刷



国内最畅销游戏光盘杂志，传统九大栏目，本期CD为《FFI-X交响CD》

电玩新势力第17辑

■定价8.80元(双光盘)　2月13日出版



GBA主机介绍及周边产品，GBA历史，2002年以来50部GBA经典游戏攻略GBA玩家必备手册

GBA专辑

电子游戏软件增刊·大16开160面全彩

■超值定价12.00元　2003年2月10日上市



●20首游戏MTV，曲曲经典●中外文歌词对照，附赠精美海报●第三次印刷，高烧不退！犹豫一时，后悔一世！

电玩新势力金版MTV

■定价6.80元　已出版



上千款高达模型，军事模型及游戏人物手办，附赠VCD光盘收录高达数款游戏精彩CG，迫力满点，高达迷必备。

电子游戏软件2002增刊

■定价18.00元　已出版



系列游戏MTV第二弹，20首游戏经典歌曲CG动画，全新说明书配中外文歌词对照。

电玩新势力银版MTV

■定价6.80元　2003年1月22日 上市

20世纪GB全书（上、下册）

640面超大容量，20世纪掌机进程全记录。近千部GB游戏简介，几十部经典游戏攻略，玩家必备工具书。

超值定价：23.00元　已出版



超值定价：15.00元　已出版

《全书》之后，新世纪GB游戏特辑，介绍上百部新游戏及十余部GB经典游戏攻略大作，持久生命力。

超GAME BOY特辑

电玩新势力　第10、11、13期(双光盘10.00元/期)。第12期（单光盘6.80元/期)。第15、16、17期（双光盘8.80元）。　其余各期已售完。

电子游戏软件　2002年第2、4、7、8、9、10、11、12期有售，每册定价8.40元。
2003年半月刊,每期8.40元（2003年第1期已售完）

游戏批评　第3、5、7、8、9、10、11、12、14、15、16、17辑有售，每册6.50元。
2003年改为双月出版，每辑6.50元

电子游戏软件2000年合订（上）　定价：28.00元

邮购地址：北京6129信箱 发行部(请勿写私人收款)　邮编：100061　联系电话：010-64472177　邮资免取

过年了，有了压岁钱，我终于可以了却一桩心愿

跨年度优惠订阅「电软」「电新」

2002年底，电软和电新联合开展了2003年全年、半年邮购大优惠，“让读者占尽便宜”的优惠方案使这一活动受到读者空前热烈的欢迎。为了让更多的读者，尤其是春节期间才有大笔压岁钱的学生也能享受到这一优惠，我们决定开展跨年度优惠大行动。即读者订阅可从2003年3月（第7期）至2004年2月底（第6期）一年（共24期电软，12期电新）。也可从2003年3月（第7期）至2003年8月底（第18期）半年（共12期电软，6期电新），优惠幅度不变。

为回馈订阅《电软》、《电新》的读者，我们将对所有全年、半年订户免费赠送特制的CD宝一个(可收藏点心及电击收藏光盘)。机会难得，不可错过哟！



2003年跨年预订大优惠

2003年3月(第7期)至2004年2月底(第6期)一年

原价

电子游戏软件8.40元×24期
＋电玩新势力6.80元×12期
＝201.60元+81.60元=~~283.20元~~
（邮资免取） **预订价** **200**元

注：《电玩新势力》自今年第二期起推出双光盘(VCD+CD)，定价：8.80元。邮购预订一律按6.80元/期计算

帮你精打细算三笔账

1、预定价200元÷原价283.20元=70折
2、如果算上《电新》市场价每期8.80元，则原价应为307.20元。预定价200元÷307.20元=65折
3、如果算上邮费每本平均1.60元，则原价为364.80元，预订价200元÷364.80元=54折。
4、再加上免费赠送的特制CD宝，你算得清吗？
5、其他杂志有这样优惠的折扣吗？

2003年半年预订大优惠

2003年3月(第7期)至2003年8月底(第18期)半年

原价~~141.60~~元

优惠预订价 **110** 元

注：《电玩新势力》自今年第二期起推出双光盘(VCD+CD)，定价：8.80元。邮购预订一律按6.80元/期计算

动心一刻 快乐一年！

对不起 2003年2月28日 优惠订阅截止

所有的优惠你都享受 所有的涨价都与你无关

邮购地址：北京6129信箱 发行部(请勿写私人收款) 邮编：100061 联系电话：010-64472177

信誉 实在 实惠

有金版怎能没有银版

电玩MTV欣赏第二弹　金版MTV姐妹篇



全彩说明书中外文歌词对照

MTV内容部分修订 更臻完美

银版价:6.80元

1月22日发行

现已接受邮购

邮购地址:北京6129信箱 发行部(请勿写私人收款) 邮编:100061 联系电话:010-64472177


国内第一盘正式出版的游戏欣赏DVD
1月25日
再版第二刷
全国热卖中
超值定价10元
详细目录
1. SD高达G世纪NEO
2. 忍
3. 生化危机0
4. 幻魔鬼武者
5. 鬼武者2
6. 丛云
7. 死或生3
8. 决战2
9. 最终幻想X
10. 最终幻想XI
11. 樱大战4
12. Z.O.E
13. 王国之心
14. 机动战士高达
15. 吉翁最前线
16. 铁拳TT
17. 宿命传说2
18. 死或生沙滩排球
更高的影像清晰度
影像清晰度由250线提升至500线
游戏画面纤毫毕现
更好的画质与音质
采用更为先进的MPEG-2压缩方案
亮度、色彩和音色都有质的提高
更大的容量
可以收录长达100分钟的影音资料
是VCD的近两倍
电玩新势力DVD
道歉：电新DVD只限全国部分大、中城市发卖，
买不到的读者可向杂志社发行部邮购。
邮购地址:北京6129信箱 发行部(请勿写私人收款) 邮编:100061 联系电话:010-64472177

DISNEY SQUARESOFT



KINGDOM HEARTS FINAL MIX

王国之心 最终混合版







PS2		
厂商：SQUARE		发售日：2002.12.26
类型：ARPG	价格：6800日元	其他：——

本作为全世界狂卖300万份大作《王国之心》的最终混合版，抛开迪斯尼和SQUARE出于想在圣诞期间狠赚孩子们（的家长？）一笔而炒冷饭的动机不管，本作确实比起原作有了一些可贵的进化，全程原汁原味的迪斯尼式英语配音加上隐藏的大人气BOSS萨菲罗斯，宇多田光主唱的主题曲《Simple and Clean》。相信很多玩家已经有了购买该作的足够理由了。下面为本作的最速流程攻略，希望对大家进行游戏有所帮助。

操作说明

行走——轻推左摇杆。
奔跑——用力推左摇杆。
跳跃——X键配合左摇杆。
视角——L2和R2键调左右视角。
主观视点——SELECT键。
武器攻击——○键。
魔法攻击——按住L1按○、□、△键，或选左下菜单第二选项挑选魔法。
锁定——按一下R1，用L2变换锁定目标。

OPENING

1——一直前进，选择要增减的主角能力值。
2——消灭黑暗BOSS，返回现实世界。

DESTINY ISLAND

1——找凯丽对话之后找制造木筏的材料。
2——过一夜后发生赛跑事件，之后找凯丽对话，帮她找寻食物，此时进秘密场所会有事件。
3——过一夜后去找利库，而后进秘密场所进行BOSS战。
4——去到新的世界。

TRAVERSE TOWN

1——先去首饰店找西德对话。
2——去2号和3号街走动会见到唐老鸭和高飞狗出现一下。
3——再回首饰店和西德对话，离开时会见到斯考尔，对战。
4——在3号街和唐老鸭及高飞狗会合这时会有BOSS战。
5——从1号街的世界之门出去到下一个场景。



WONDER LAND

1——在"不可思议的部屋"和门把对话。
2——推开屋角的床，喝下桌子上的缩小药水进入"红心女王的城堡"。
3——见到爱丽丝被审判的剧情。
4——找四个罪证给女王下方的士兵。
5——选伪证后进入战斗，集中攻击齿轮塔楼操纵台即可。
6——进入森林，找到最深处上方入口。
7——用火魔法点燃倒置不可思议部屋桌上的两盏灯，返回。
8——回到吃缩小药的房间与猫对话后进入BOSS战。
9——用钥匙刃锁了该世界后用存盘点离开。

DEEP JUNGLE

1——在"树上之家"和狮子战斗后泰山加入。
2——回营地找珍妮对话。
3——在营地找五张幻灯片给珍妮让泰山学话。
4——去"树上之家"见到泰山的妈妈。
5——在"树上之家"发生射击事件。
6——回营地发生离开事件。
7——在各场景救回五只小猩猩。
8——在竹林和狮子对决，发生珍妮被掳走事件。
9——在去"树上之家"的路上救出珍妮。
10——回竹林进入BOSS战。
11——战胜BOSS后来到"心之洞窟"的上方锁上（封印）该世界。
12——通过存盘点离开。

TRAVERSE TOWN

1——再次回到TRAVERSE TOWN城，找到尤菲与其对话。
2——来到2号街的地下水道找斯考尔对话。
3——回1号街进首饰店找西德对话得到道具。



4——将道具给3号街要靠火魔法开启的门后魔法屋中的魔法师。
5——回3号街遇上利库。
6——在3号街的小屋中见到西德和斯考尔。
7——来到教堂上方敲三次钟。
8——再去喷水池路上消灭BOSS。
9——锁上该世界后在1号街找西德对话。
10——取得新零件后去下一世界。

AGRABAN

1——在街道上找到嘉丝敏公主。

2——来到阿拉丁的家救出魔毯。

3——乘飞毯去沙漠救出阿拉丁。

4——回阿拉丁的家解开屋内对面的钥匙孔。

5——在新开的门处见到公主发生剧情。

6——再去沙漠。

7——打败守护兽进入魔法洞穴。

8——在"沉默之间"用火魔法击破石柱。

9——经由宝物库通道进行BOSS战。

10——跳下洞穴消灭合体火神。

11——乘飞毯离开魔法洞穴。

12——通过存盘点去下一个世界。

MONSTRO

1——在大鲸鱼口中见到小木偶和他爸爸。

2——在鲸鱼腹部1见到利库。

3——通过腹部1、腹部2、腹部3、腹部2、腹部5、腹部6、腹部5、腹部4的顺序战斗。

4——在鲸鱼肠中发生BOSS战。

5——战胜BOSS后回木船。

6——取得共有技后跳入鲸鱼的喉咙。

7——在鲸鱼胃袋再进行BOSS战。

8——离开前往其它世界。

ATLANTICA

1——跟人鱼阿丽爱尔和小黄鱼学游泳。

2——打败来袭的敌人。

3——沿着壁上三叉戟的方向去皇宫发生剧情。

4——来到皇家宝物库，和里面小黄鱼对话。

5——回到开始的海域抓住海豚来到"破难船"。

6——在"破难船"中取得"王家之水晶"。

7——将"王家之水晶"放入宝物库的徽章上。

8——来到皇宫发生剧情，三叉戟被偷。

9——再次回到"破难船"通过船前石头后的通道来到"潮之洞窟"。

10——在"潮之洞窟"和八爪魔女对战。

11——用共有技能进入"？？？"再进行BOSS战。

12——回"宝物库"进行封印。

13——通过存盘点去别的世界。









HALLOWEEN TOWN

1——在中央的广场找到镇长。

2——来到博士的家发生剧情，杰克加入。

3——去坟地找莎丽，消灭坟地敌人莎丽出现。

4——回研究所再与博士对话，而后去坟地。

5——调查坟地尽头的棺材传送。

6——找到镇长，通过其测试得到物品。

7——将物品交与博士后发生意外。

8——再次来到镇长处，经由集合墓地来到圆丘。

9——来到布奇的屋敷，在顶层消灭三个小鬼，启动开关。

10——在回转楼的特定位置下跳会见到绿门。

11——进入"布奇的拷问室"发生BOSS。

12——消灭怪物身上的毒瘤。

13——封印该世界后用存盘点离开。

NEVER LAND

1——小飞侠加入后通过水藏室、台所、船室找人。

2——在船长室击败暗黑索拉。

3——在小飞侠离队后来到甲板。

4——在甲板发生剧情进入BOSS战。

5——和小飞侠来到钟楼，打击钟的分针到12点后封印该世界。

6——通过钟楼上层的存盘点离开去别的世界。

OLYMPUS COLISEUM

1——与矮人对话后推石头。



2——再与矮人对话后进入测试。

3——完成测试后离开会场，在广场处发生剧情得到门票。

4——完成七场比赛后与地狱犬对战。

5——与克劳德对话后去到TRAVERSE TOWN。

6——和西德对话后回斗技场。

7——进行三个级别的杯赛后对战海格里斯。

8——战胜海格里斯后得到特技推开大石头。

9——封印该世界后离开。

HOLLOW BASTION

1——在前往城门的路上见到利库，武器被夺，老唐和老高离开。

2——野兽贝斯特加入后一起潜入地下水道找寻开启城门的机关。

3——进入大堂和利库对战。

4——战胜利库后找寻四个拼图开启大堂中央的正门。

5——通过升降机来到接近顶层的礼拜堂和魔女对战。

6——来到大广间和利库再次战斗并发生剧情。

7——索拉变成小鬼后回到城堡大堂，变回真身。

8——剧情后离开回TRAVERSE TOWN。

TRAVERSE TOWN

1——与西德对话后再次去下水道。

2——在下水道见到凯丽并得到零件和新武器。

3——将零件给西德后离开去HOLLOW BASTION。

HOLLOW BASTION

1——与野兽贝斯特会合后再次来到礼拜堂。

2——与迪斯尼世界的公主们对话后来到大钥匙孔后的"暗之渊"。

3——在"暗之渊"进入BOSS战。

4——在书库与爱丽丝对话得到道具。

5——上楼后美女与野兽见面。

6——回去与爱丽丝反复对话可学会新魔法。

7——通过存盘点去别的世界。

END OF THE WORLD

1——沿着岩石所指位置前进。

2——在巨大裂缝的尽头跳入光洞中。

3——调查"世界之牢狱"尽头处的机械。

4——沿路回头时进入一个旋涡中。

5——将旋涡底部的敌人全部消灭。

6——进入全部破碎的门中

7——到达"最后的休息"记录。(这里是玩家们能记录的最后一个场景，也是最后周游世界的机会)

8——和一系列最终



BOSS对战5次。

9——胜利后冒险结束，诸位好好欣赏吧。

（注意：如对游戏主线的解谜细节和剧情想了解更多，请查看本刊免费赠送的《电击收藏》及本刊2002年第六期杂志P75和P30）

游戏中的秘密

本作有过变动的小斑点狗出场地点

番号	入手方法
37,48,39	「AGRABAN」王宫前（修正）
40,41,42	「HALLOWEEN TOWN」布奇的屋敷遗迹（在下方有个像台阶的地方）
43,44,45	在「NEVER LAND」海贼船的甲板上那个白色标记
46,47,48	「AGRABAN」魔法洞窟的隐藏房间（触摸铜像打开门）
58,59,60	「WONDER LAND」ハスの森（进入“不思议な部屋”、给灯点上火、调查画以后落在下面的白色标记
67,68,69	在「HALLOWEEN TOWN」能看见月亮的丘陵上的白色トリニティ
76,77,78	「MONSTRO」腹部６
97,98,99	「HOLLOW BASTION」トロッコ乘り场（从书库进入）

全部的六只召唤兽

名称	技能	入手场所
シンバ（狮子王辛巴）	使用チャージ指令、利用辛巴(シンバ)攻击	在斯考尔（スーール）那里得到「大地のかがやき」给フェアリーゴッ?マザー(魔法奶奶)看。
ジーニー（灯神基尼）	召唤后锁定住敌人、使用ショータイム	从アラジン（阿拉丁）那里得到。
ティンク（小妖精亭克）	召唤后在一定时间内为玩家回复ＨＰ	小飞侠（ピーター）寄存在你这里的。
ダンボ（小飞象旦波）	甩鼻子攻击。能够自由移动小飞象（ダンボ）	从怪物宝箱里得到「水のかがやき」，给フェアリーゴッ?マザー（魔法奶奶）看。
ムーシュー（木须龙）	骑在索拉（ソラ）头上，利用小火球连射攻击	从BOSS「マレフィセント（龙）」那里得到「炎のかがやき」给フェアリーゴッ?マザー（魔法奶奶）看。
バンビ（小鹿邦比）	在一定时间内发出ＨＰ／ＭＰ球出现在索拉（ソラ）的周围	在１００エーカーの森取完ハチミツ（蜂蜜）后，褶皱的ページ(纸张)变成了「自然のかがやき」、将之给フェアリーゴッ?マザー(魔法奶奶)看。

几个追加的隐藏BOSS及攻略方法

A 斗技场中的金杯比赛

BOSS：アイスタイタン

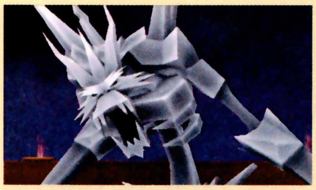
出现条件：完成ハデスカップ（哈迪斯杯）

战胜它的基本条件：

1——在装备品中有"ブリザド系轻减"，能够将对方的冰系魔法减轻。

2——必须的技能：装备ダメージアスピル和リーフベール技能。

3——由于リフレクトガード是攻击的基本，所以一定要装备。



攻略方法：

1——当对方投来"冰柱"时，利用リフレクトガード反弹。对方在发完此招后会有追击，玩家在时间上会躲闪不及，可以利用反弹最后的冰柱马上逃脱。

2——对方的攻击模式几乎是固定的。当他用脚震动地面后，会落下三块冰石，利用闪避躲开即可。当靠他过近时，将会受到震动源的打击，要注意。他的HP很低时，会发动冰石＋冰柱（↓）＋水柱攻击，要小心。

备注：战胜后会得到ダイヤモンドダスト

B 斗技场中的单挑比赛

BOSS萨菲罗斯

出现条件：和ハデスカップ（哈迪斯杯）同时出现，但最开始是"？？？"，第二回后变成プラチナマッチ（单挑比赛）。

战胜他的基本条件：

1——装备ファイガンリング等道具能够减轻受害。

2——尽可能多带药品，不要吝惜全回复药，尽快使用。



3——必要的技能是装备上ダメージアスピル和リーフベール。装备上这两招基本上不会毙命。但是绝对不能中上萨菲罗斯的"心无い天使"，否则九死一生(即便不死，如果自身等级不高的话根本不能给对手打击)。

4——装备上スライトダッシュ技能，能够容易对"心无い天使"这招造成干扰。装备上ラストアルカナム也会对你有利，只要对方不是无敌状态，那么给对方造成的伤害将会很大。

攻略方法：

1——当他用"炎の壁"一招时，不要在意，一气使用ラストアルカナム打击他。当你离他不是很近时候，他很有可能在使用完这招后来个横斩，所以利用グライド在空中进行连击为妙。在打空时他多半会绕到你的身后攻击，此时利用ドッジロー躲避就是。

2——他的血格颜色一变，使用"心无い天使"的几率就会增多。对付的方法是就是赶紧利用スライトダッシュ靠近他。但是此时若已经来不及靠近了，就提前准备吃全回服药。此时的使用的时机非常重要，当你中招出现黄格的刹那就使用。这样当你的血没有后马上就能补满。

3——在经过一定激战后，他就会变成无敌状态在空中攻击你，这时可以连续躲避，也可以赶紧加血。

4——当他的血格减少到1/3时，他的全身便会发光。此时多为喷火招数，这时不要顾念自己的HP，靠近他赶快消灭他即可。

备注：得到片翼の天使和アンセムレポート１１

C 卡特·基萨

出现条件：游戏后期和AGRABAN阿拉丁家里的地毯说话。

战胜它的基本条件：必须技能是装备上「ダメージアスピル」和「リーフベール」，将ケアルガ设为快捷方式。没有超强的道具恐怕会吃不少苦头。

攻略方法：由于他的组合招数分时间段不同，所以依次说明。

初期（只允许使用物理攻击，禁止魔法）状态的时候，回复只能用道具。但是，与其用道具回复，还不如用ラストアルカナム一气减他的HP为好。由于他初期状态下的攻击力非常强大，如果不早点打倒他极容易OVER。打击的方法是将他的左手或右手锁定，一



只一只的破坏。魔法(物理攻击无效，只能魔法打击)状态的时候，对方的攻击并不是很强，所以只要用MP搞好回复就OK了。

当MP回复道具用光的时候，只能一点一点捡他施舍的回复道具过活了。另外，使用サンダー系（雷电系）魔法对他的打击会大一些，玩家不妨试试。打击时最好锁定住他的脸，在空中进行连击。

备注：打败他得到ザンテツケン（能力）

D 谜之男

出现条件：游戏后期去HOLLOW BASTION礼拜堂的黑光。

战胜它的基本条件：必须能力是「ダメージアスピル」和「リーフベール」，将ケアルガ设定为快捷键。如



果等级不高的话就会连伤害对方的机会都没有而死掉。

攻略方法：由于对手的攻击范围广大，所以在被攻击时使用ケアルガ防止伤害。在对方反复使用攻击的空隙间给予打击。在战斗中，索拉会飘到空中，指令变成「かいほう」和「ショック」状态，玩家不要无谓地按，这时要冷静，准确地选择「かいほう」。

备注：打败他得到、「EXPネックレス」和「アンセムレポート１３」

■文／星尘大海



宇宙大作战

GBA上终于推出了一款新鲜点的RPG了。这年底阿俊反倒是对名作提不起太大的兴趣。也许是大鱼大肉吃多了让人腻味了，觉着还是清新的水果蔬菜可口。主角设定成小学生的RPG就是充满了童趣，好玩的纯正。一开始机器人语音的那句NAMCO真的是令人忍俊不禁。但因版面关系，本文只能制作成流程攻略了，还望包涵。阿俊携此文祝全国玩家新年愉快。

GBA	厂商：NAMCO		发售日：2002.12.20
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

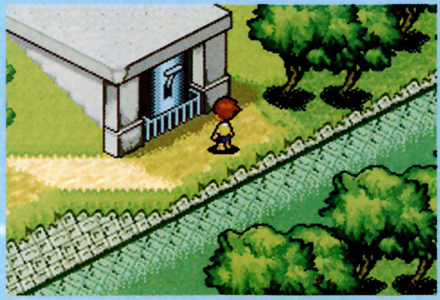
第一章

日本友邦町的清晨。一只鸟，确切地说是只乌鸦飞到主人公亚克奥家门前。在妈妈的催促声中，亚克奥的超小012型机器人宣告诞生。和它对话就可启动运行了。另一方面，在广阔的宇宙中，某不明飞行物似乎在寻找落脚地，在路过了几个星球后它选择了地球。差不多要出门上学了。此时电视里的早间新闻报道有陨石坠落在美国等各地。爸爸就在美国搞科研工作呢，希望他能平安。一出门那只可恶的乌鸦居然飞过来挡住亚克奥的去路，第一战好搞定，关键是要熟悉一下战斗系统。进校门后先生会帮忙启动记录功能。明天就是机器人大赛的日子了，好激动啊。来到教学大楼，厚嘴巴胖子特古兹见亚克奥带了只机器人就起了坏心眼，欲将之霸占。单薄的亚克奥哪是胖子的对手，一言不和即遭到吹飞攻击。等亚克奥回过神来的时候，机器人也被他带走了。好在一旁的先生给了个回复道具。从右边上楼去教室，死胖子居然在同学们面前炫耀机器人，可恶。亚克奥正要上前与之理论不幸上课时间到了（汗）。这是一堂关于美国的知识课，大家都争相发言，惟独亚克奥昏昏欲睡被先生抓住，当众大丢一脸。

课后亚克奥决心要讨回公道，谁知突然发生了地震，和同学们交谈后学校广播说有不名飞行物落到友邦山顶了。全体学生立即疏散回家，死胖子居然趁机逃跑了，追出校门，左行找到了胖子，这里被一谜之黑男挡住去路，胖子欲硬来被打翻在地。和胖子对话后再与谜之黑男对决，结果自然是惨败。这



么一搅把大家都吓跑了，亚克奥独自右行来到一片电子垃圾场，调查地上的光点，空间随即发生了变化。一直走到一个光点处，那就是自称为宇宙150亿年高龄的神。他为了使亚克奥相信他的的话，带亚克奥瞬间移动到世界各地转了一圈。还说一定要找到地球上三个拥有超能力的人，这将左右地球的命运。毫无疑问亚克奥就是其中一人了，现在要从力、勇气、爱三者之中选其一。这将决定主角的能力属性，选什么看各自喜好吧。回到现实后正要走，突然亚克奥脑中浮现出设计图的影子，取得垃圾场的电冰箱、电视机、手机、管子 等物品。现场办



公，菜单中的全部选项出现，强化了能力就该去找那个谜之黑男算账了。现在本作的真正战斗系统才开始使用。即为当亚克奥丢出武器，下落入手的一瞬间按A键即可增加攻击力。而当敌人的攻击快要击中的瞬间按B键即可防御。每成功一次就会增加一点气力值，气槽集满就可以发超杀了。非常简单的系统，但也需要一定的眼手配合。

击败谜之黑男后继续前进。跟随猫咪的指引，遇到了外星人云魔，击败他后拣起地上的光球再调查他就可令其加入队伍了。正要离开此地那个黑男叫了个同伙来找碴，现在有外星人在，咱们也是两个人。怕啥，不过要注意的是，敌方攻击时要手动把防御光标调到被攻击者身上，否则必败。另外就是要看准外星人的攻击套路，看准时间A键为其加攻击力。必败黑男后，外星人会教亚克奥如何利用零件改造强化机器人。继续前进来到一座无法通过的桥，不远处就有控制开关。亚克奥试图将其扳动，但没有成功，此时在山坡上有个猩猩状的家伙，一路追去对话得知他是大目玉的宇宙人01号。他给了亚克奥一点有用的提示，现在来到开关左右的树下调查得到道具，再去打开开关即可。刚要过桥大目玉主动加入了队伍，路上取得零件时大目玉会出来讲解。一段路程后又遇到了那两个黑男，这时他们找了个红色外星人帮手。到现在亚克奥的气槽也该蓄满了，是发超杀的时候了。击败他们后红星人入队，友邦山顶，亚克奥发现了一个降落不久还在冒烟的UFO。调查完后正要下山，又来三个黑男，杀，亚克奥把云魔带回家中，谁知妈妈尖叫着夺门而出(笑)。

第二章

次日清晨，机器人大会的日子终于到了。带着云魔来到学校，那不老实的家伙竟然学起螃蟹走路（Z字型）。惹得同学们都来参观亚克奥的新机器人，好一阵羡慕。正要进入教学大楼，云魔又看到了大楼右边的兔子。没办法，带他去瞧瞧吧。人家小白兔可不领情，没命地跑(笑)。来到教室，胖子还在那炫耀抢来的机器人。开课了，应先生的要求，必须把机器人暂时放到教室外。这堂课说的是宇宙人，但没一会亚克奥又睡着了。梦中与神对话。下课后



发现云魔不见了，找了半天原来那家伙在兔子窝里玩呢。不过这次似乎小白兔很乐意和他一起玩了。该去机器人大会会场了，从町西北过去。有路标的地方左边那条路就能通往会场大楼，但现在没有招待卷是无法参加的。先走右边去商店接受店长的委托，顺便买些回复道具在身上。然后去友邦山的垃圾场取得光球，此时一电球头的宇宙人登场，击败之就能收入队伍，回去找店长，花一百元买下第一

项招待卷。然后再调查旁边的机器，店长会教你怎么用。再去里面找那人学属性知识后就能出门了。左行进入会场大楼，根据路牌的指引乘电梯来到六楼。进入会场先把招待卷给门口的小姐，然后与大会司仪对话就进入第一战了。搞定拿到奖品后出会场透口气，谁知遭到特古兹死胖子的挑衅。进入会场与之展开第二战。取得奖品后再出门，和那个小男孩聊聊，直到司仪叫为止。进入会场展开最终战，这次的对手居然是也由宇宙人冒充机器人参赛的，击败他后再对话。正要出会场时，那个宇宙人加入队伍，而今年的机器人大会的冠军就是亚克奥。

刚要回家，突然特古兹跑来说学校被外星人入侵了。立即赶到学校，在地上发现一个巨大的光环，同学们都争先恐后地逃出学校，据说还有包括校长在内的四人被困在学校里。快去救人吧，进教学大楼后来到第一间教室里，听到有人的声音。调查柜子发现有人躲在里面。而校长室则空无一人。来到二楼进入音乐室，这里有个女生吓得躲在窗帘后



面。她就是不相信亚克奥是人类，不肯出来。此时亚克奥发现黑板上写着星星曲的音符，就去钢琴处弹奏此曲。会弹星星曲？应该不是外星人才对，女生终于是出来逃命去了(笑)。继续走到下一个教室调查箱子救出一个女老师。然后从另一端的楼梯下到一楼，调查箱子遭遇一个超友好型宇宙人(汗)，所谓超友好就是必杀技乃笑容可掬地送一个礼物(定时炸弹)给你，然后嘛，砰！最好用亚克奥的必杀把两个小兵干掉，再集中火力击倒宇宙人即可将之收入队中。然后学校的广播响了，去一楼的校长办公室，没想到校长居然和宇宙人扯上了关系，一战难免，击败校长后也就该回家了。

第三章

次日，出门后绕道过去找那个紫发男古索塔罗乌。他知道这次学校事件的内幕，必败他后得知要了解真相就必须去纽约找金发美女。回家去找妈妈，先上楼去收拾一下东西，再下楼向妈妈要200元去商店买第一个180的东西回去交给妈妈。然后就要出发去美国了。13小时的长途飞行后亚克奥到达纽约，在飞机上亚克奥遇到了美国MM丽达。出机场来到旁边爸爸的住所，去街上转转吧，南部是自由女神。出门后左行来到商店，打听到要去街上的红房子里，进去后却发现这里乱七八糟的。出门后遇到那个古索塔罗乌。此时再去商店花600元买一个照相机，去车站口对着那个黑胖子一照就开战了。战后他告知取得车票的方法。进入红房子击败黑男，拿到他逃走时掉落的道具。再去商店找店长打听，并一定要带几个HP回复30，而且要留着不能用，理



由后述。此时进火车站内找到黑男即可拿到车票，火车上突然一阵震动，亚克奥绝对去车头看看。居然与丽达见面了，此时要退出车厢，上到车厢顶上干掉外星人。然后再去找她对话，出车厢后突然UFO出现了。现在的任务是反复往返各个车厢打外星人，击败最后一个外星人将得到武器黄金飞盘，现在一直去到最前端的车厢就是BOSS战了。战后暴走的火车安稳地停靠在拉斯维加斯。出站后大家住进了豪华宾馆，电视里也正在报道着这次火车暴走事件。出门后亚克奥和丽达的宇宙人玩起来老鹰抓小鸡，转了N圈昏倒在地（笑）。

第四章

和旁边火车站里的女孩对话用HP30回复换得日本的店票。这里是没有这种小回复出售的，如果之前没从纽约带来就等于死机。出站左行来到街区，这里有赌场、商店，尽头房子后面有个道具。那里还有个人开天价卖一幅画。绝不要放过和城市里的



人对话的机会。然后回宾馆，丽达给大家带来了消息。现在去商店后面接丽达的宇宙人回宾馆，电视里报告有个秘密组织企图启动一次恐怖活动。出门后亚克奥又和丽达的宇宙人玩转转圈，再度头昏倒地。现在去那个卖画的人旁边找老赌鬼，他有赌场的VIP贵宾卡，但必须先收到10爪足的宇宙生物。现在去商店门口会看到绿色的液体，一路调查之，直到商店后面宇宙人才会出现，此时要一次性追到他，否则就要重来。只能在宾馆前那个点才可能抓到他，先熟悉他的逃跑路线吧。回去找老头拿贵宾卡去赌场二楼和绿发人赌，这里是五局后看谁的币多为胜，平局都不能拿到去基地的车票。除了运气以外就是要算准了。拿到车票后去宾馆下面找那个司机，乘卡车去基地。抵达基地后一直走，击败宇宙人进入紫色电脑房调查电视墙。再走到楼梯下到地下室打开一黄色的装置，上来进入另一个地下室调查容器得到捕宇宙人。得到钥匙后从右下角的楼梯下去进入敌人的实验室。找到敌博士，一行人与其手下奋战N回合不是对手。回地面电脑室找丽达，弄了半天原来那竟然是丽达的宇宙人之母，难怪长得那么像了。一行人再闯地下室收复她，并打开容器救出金发美女。此时博士启动了爆炸系统，好在大家都安全逃离现场。

第五章

现在冒险队伍拥有UFO了，进入其中，简直酷呆，听金发美女做了一番讲解后去宾馆，此时突然电视画面上出现外星人，去赌场门口击败它。然后回到了宾馆，这一切都怪怪的。不管那么多了，叫她去UFO，又与古索塔罗乌见面了。此时操作UFO前往纽约，在商店门前调查黄色装置得到道具，去火车站找白衣开罗人给他。再调查黄色装置拿东西，去不远处找他，再拿再给。然后就必败他吧。那个红房的内屋现在可进入拿道具了。回到拉斯维加斯击败海滩上的宇宙人，进入UFO刚飞起来就遭到敌UFO的袭击。开罗来到金字塔，和楼梯口的对话得知不能入内，去日本的商店里面的那个柜台买两件道具，再去附近的胖子家里，调查他的机器人和那台捕捉机器，衣柜里可拿道具。再去友邦山的废电器场调查两个光点拿零件。回胖子家给机器人改装，把捕捉机器给自家附近的一个大妈，然后再去胖子家，不幸把他家的宝贝花瓶打碎，再调查机器人和花瓶。这下傻眼了，这么贵重的东西哪是小孩子能赔起的，最后一招找家长去（笑）。先随便去哪转转，再去调查捕捉机器就能收到宇宙人。去纽约找到爸爸，但他却为他的另半张画而发愁呢，哪有精神管事。得，回拉斯维加斯苦苦哀求那个卖画的人，终于把半张画



弄到手交给爸爸。爸爸大喜，再趁机将桌上的花瓶拿走，赔给胖子拿道具，然后再帮他改装机器人。去拉斯维加斯交给赌场门口的老头换道具，再去开罗找楼梯口的那个埃及人拿到水晶球。回UFO和美女对话开始制造念波机器，此时各地的电视争相报道了外星人即将入侵的消息，经过探测敌总部目标锁定日本友邦町的会场大楼。

第六章

UFO在日本降落，来到会场大楼，被两次击倒后敌博士出现了。而他的地球入侵计划也正式展开了。世界各地都遭到了UFO的攻击，必须赶紧展开救援行动才行了。首先来到开罗，上楼处有纽约的店票。现在可以进入金字塔区域了，路上有个传送点，先不管它，上去把石头推下来，再打开两个开关，再回头从传送点上到顶干掉BOSS。来到友邦山顶干掉BOSS并调查之拿到道具。然后再去纽约解自



由女神之围，这里必须要绕过守卫才能到达火星人处交战。先走左边过去，从守卫身后绕过去。如果被发现就会被赶出去，又得重新再来。完事后去日本会场，从一楼的门进去，干掉守卫进入大厅，古索塔罗乌化身为宇宙人加入队伍。乘电梯来到六楼，刚要进会场就掉到五楼了。这里有个容器里的宇宙人需要救出，墙上有开关，但路上有陷阱，先走到右边第二块砖，再走到底就行了。出门后上左边的电梯来到四楼，再坐右边的电梯去五楼。走楼梯下到二楼去右边的控制室打开开关。坐电动扶梯下到一楼，进入电梯后会发现有个门，进入后拿到道具和开罗店票。再走楼梯上五楼，击败来侵的宇宙人。从左边的电梯进入，一路来到六楼。终于找到了敌博士了，他身边还有个冥王星人，先战后者再战博士。战后强力宇宙人杀到，云魔为了保护亚克奥身负重伤，这次地球反击战我方也付出了沉重的代价。

第七章

与美女对话后火星计划就地展开。UFO降落在火星基地，这次火星人还以为地球人开始向他们发动侵略了，一伙人围了上来，好说歹说都不听。最后还是突破重围来到基地总BOSS门前，经带路人指点此时应去寻找五个火星的勇者拿道具，然后才能进去面见总BOSS。商店前有三个火星人，和他们谈话后找中间那个跑得最快的就是火星的勇者，找他拿道具就行了。去会场找到火星人L，得知本届火星大赛马上就要开始了。赶紧去旁边的商店买第二项的票参加大会。去会场把票给门口右边的人再与司仪对话就开始大赛了。一路过关斩将获得冠军后拿到道具，其中要特别留意决赛中火星人的灼热必杀技，威力实在不可小视。获得火星大赛冠军后再去商店买第一项五百的东西，出门上楼去路头找一火星人G换道具，回头找遇到的第一个火星人拿一道具，上楼的路上右边路头有四个火星人，从左到右击败三人后找里面的人拿道具。现在进入大厅去找族长，打开了地下基地的通路。先去尽头开开关，回头把路上的那块黄砖推进去，再去开开关，走过黄砖再开第二个开关。再回头开一次第一个开关，回黄砖处进入黄门基地内部，这里有火星店票。先把两块黄砖都推好，然后从另一侧出去到外面开一次二号开关。回基地内部，继续前进。终于到了总控制室，干掉宇宙人后，敌人也启动了名叫火星的巨人的巨型机器。拿到光球去UFO救活云魔再说了。

最终话

就如电视新闻报道的那样，火星的巨人正朝着地球方向进发，几乎百分之百即将撞击地球。先去拉斯维加斯找卖画人拿道具，交给纽约自由女神附近空地上的人。刚一转身就来了个不速之客，收复它先。去日本会场六楼，见到了亚克奥自己做的机器人，上前对话居然是敌博士的声音。去拉斯维加斯坐车去51秘密基地，博士在强大的外星毁灭性威胁下也终于开了窍，与之两次对话后得到道具。再去火星基地，之前的冥王星人前来迎接亚克奥一行人。他提供了大量有关火星之颜的情报，并最终加入了队伍。在他的指点下一行人又来到开罗金字塔，调查大门，魔云就地一躺，不知施了什么法术就把大门打开了（笑）。进入金字塔后击败BOSS并邀其加入。突然一阵震动，金字塔的秘密终极武器出土了。此时调查之，然后回头利用黄色装置发信给丽达，丽达再利用电视向全世界广播。通过大家的努力，终极武器终于开始吸收能量，一炮向已经飞近月球的的火星之颜击去。但这只是暂时为地球缓解了生存危机，因为火星之颜并没有因此而停止向地球的飞行。

现在必须要主动出击了，在月球将其拦截是最后的机会。先作好最后决战的准备，该带的全带齐，然后就是存档前往月面了，先是和BOSS对决，一回合后会分身，试一回合就知道真身是哪个了，往死里打就是。完事以后，火星之颜终于登场了，一共有三个头，必须先集中火力将两边的头干掉才能对中间部分攻击有效。之后中头还会回复一次，并将左右再度召唤出来，此时必须再次集中至少将其中一个干掉，否则就不好办了。总得来说算是比较容易搞定的。看完穿版字幕后会自动回到亚克奥家门前，接下来当然是开始发掘隐藏要素的时候啦。还是留点悬念给大家吧，阿俊就不多嘴了，吃年夜饭看春节晚会去喽。 ■文/不思议のBOSS：南昌 严俊





2月20日
羊年盛宴
电软·动心·收藏

让每位读者都得到超值享受



动感新势力
ANIME NEW POWER
原价：16.8元
10元

GAME SOFTWARE
电子游戏软件
邮购地址：北京6129信箱 发行部
邮编：100061 联系电话：010-64472177



ルパン三世 ～魔術王の遺産～

PS2

厂商：BANPRESTO		发售日：2002.11.28
类型：AVG	价格：6980日元	其他：——

角色介绍

阿尔赛奴·鲁邦（アルセーヌ・ルパン）

——在日本家喻户晓的人物，传说中的怪盗家族“鲁邦”的第三代传人，亦是家族中最强的怪盗，有着高超的偷盗、变装本领。其实，他那张看起来很似是猴子（或类人猿）的面孔也是变装，据说本来面目是个绝世美男子……

峰　不二子

——超级美女，拥有间谍与怪盗的双重身份，加之说不清是敌人还是友方，在原作最后与鲁邦结婚并且生下了一个健康的男婴……结果，那个孩子受父母的影响也成了一个怪盗。

次元　大介

——礼帽和落腮胡遮住了大半个脸的成熟型男人，黑社会中排行No.1的枪手，对枪械的知识以及使用枪械的能力无人能及。

石川　五卫门

——日本的超级盗贼石川五右卫门的第十三代传人，手持一把“什么都可以劈开”的斩铁剑，在原作中最常说的台词是……“又砍到了无聊的东西”。



钱形　幸一

——日本十分有名的刑警，已婚并且有孩子，最大的梦想就是逮捕鲁邦……不过一次也没有成功过。

特蕾兹·法乌斯托（テレーゼ・ファウスト）

——十四岁的少女，本作中的女一号，为了找到出外考古的父亲而去寻求鲁邦的帮助。

特奥多鲁·汉呐巴儿托（テオドール・ハンネバルト）

——尖嘴猴腮（具体形象请参照联想穿礼服的狐狸），一看就是反面角色的造型，本作的反面男一号。

操作讲解

L3——移动。

R3——改变视角，按下为改变取景方式。

L1——第一视点。

L2——标准视点。

R1——举起武器，石川为高速攻击，换装后为特殊动作。

R2——蹲伏，此时移动为谨慎移动，不易被发现。

△——装备或解除辅助装备（需要预先装备）。

□——武器攻击，特殊动作后盗取。

X——移动中翻滚，选项取消。

○——调查，确定，隐蔽动作，拉动物体。

START——开启选单。

第一章

起始地点位于[输送列车]的货舱内，利用石像、箱子作为隐蔽前进，当靠近石像后鲁邦头顶会出现一个灯泡，此时按住○键便可以利用地形隐蔽，但是变装后无法利用地形隐蔽。使用麻醉喷雾将警卫喷昏后按车门右侧开关便可打开车门。在B、C车厢连结处的洗手间内取得“警官的服装”，并将洗手间内的开关打开，换装后得到密码，解开旁边的电子锁后继续前进。换装后按R1键是特殊动作，但是依各个服装的不同特殊动作也不相同，主要是用来骗过警官或守卫。需要注意的是只有当警官头上出现“惊叹号”的时候特殊动作才能发挥作用，但是如果此时不理不睬，“惊叹号”全部变红后鲁邦的身份就会被识破。当进行了特殊动作并接近警官后屏幕的右上会出现“PICK”值，此时按下□键可以从警官身上偷取物品，而“PICK”值的高低则决定着偷盗的成功率。

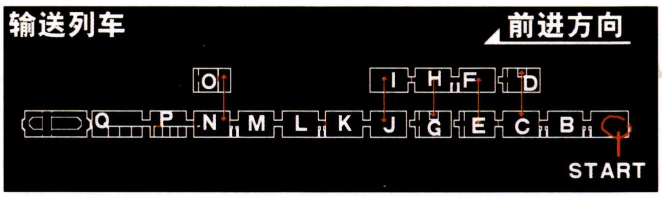
上二层车厢（D车厢）开启尽头的机关后回到C车厢后继续前进，在C、E车厢的连结处得到“红外线眼镜”并装备，在E车厢内避开红外线警报将尽头的开关关闭，在今后的游戏中还会遇到有红外线警报的房间，各位在游戏的时候要多注意墙壁或地板上是否有一些奇怪的小孔（不是写攻略的小孔）。通过打开的楼梯上二层，在F车厢尽头引发情节后从旁边窗口出外。

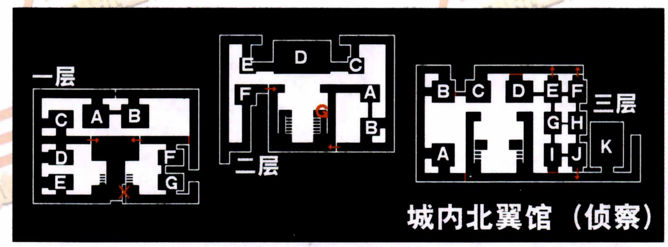
情节后在楼下G车厢内记事板上确定密码，再回二层H车厢内解开电子锁，在进入I车厢前记得变装成警官。情节后在旁边炉灶上取得“平底锅”，



利用左侧送餐电梯到达一层J车厢，在餐桌上取得半张密码，在K车厢内取得另外半张密码，解开电子锁后在M、L车厢的连结处发现“警官的笔记本”，上面记录着开启通往N车厢的电子锁的密码暗语。“本次列车含车头在内一共有几节车厢？有几节双层车厢？列车上一共有多少电子锁？”

在N车厢内取得“观光客的服装”后上二层引

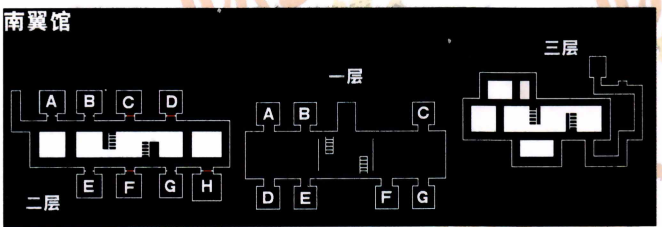




发情节，情节后立刻躲入面前的木箱内耐心等待，钱形与警卫联系时会掉下一把“货物车的钥匙”，避开警部将其捡起并离开车厢向Ｐ车厢前进。在Ｐ车厢第一客室桌上得到密码，在第二客室调查坐椅上的杯面，食用日期就是最后的电子锁密码，在第三客室按照第一客室中得到的密码打开地球仪，打开电子锁后在第四客室得到“钱形警部的服装”。变装为警部前往Ｑ车厢第一客室引发情节后打开尽头的电子锁进入，按照从警部的衣服口袋中得到的密码调查旁边的开关并将石像全部升起(调查后红灯亮起，之后顺序使绿灯、蓝灯亮起，最后关闭红灯)，将石像推至与地板打出的影像相同的位置，当然，方向也要是相同的。

第二章

情节后先回房与次元和五卫门交谈，分别得到“瓦尔萨Ｐ３８型手枪”和“ワイヤー”。之后可以在城中四处转转，不过不要忘了变装。通过城内石桥前往［ハンネヴァルト城］。



变装为警官或钱形警部后通过左侧的门进入城内走廊，当然，如果技术纯熟的话不变装，直接潜入也是可以的。进入Ａ房间后警卫会打开走廊北侧中间的大门，在Ｂ房间内桌子上取得走廊尽头电子锁的密码，密码的破解很简单，列出１～２５的数字，按照Ａ对０、Ｂ对１这样对号入座拼出“ＯＰＥＮ”这个单词的数字组合就可以。沿外侧走廊行至尽头录入密码解开电子锁，通过解锁的门到达Ｆ房间后房内机关发动，立刻到旁边的柜子中取得胶带并将其贴到喷出毒气的门上。通过Ｇ房间后从一层右下侧的房门回到大厅蹬上二层。

通过二层右上方的门进入二层走廊，在Ａ房间内将开关关闭（蓝色）通过，在Ｄ房间内有四名警

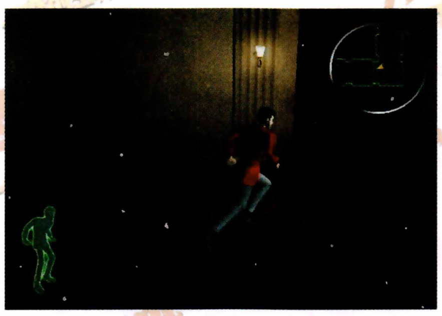


官看守，变装通过会简单一些。在Ｅ房间的柜子内取得小钥匙后回二层中央的楼梯上三层，在Ｇ点装备上“ワイヤー”对准天花板的圆点使用。

上三层后在左侧房门使用得到的钥匙进入走廊，在Ｂ房间北侧走廊尽头的画上发现密码，回Ｂ房间关闭红外线警报。在Ｃ房间的柜子中取得开启Ｄ房间的“金色钥匙”，之后躲入Ｉ房间的箱子内引发情节，情节后打开房门开关离开并进入Ｋ房间内引发情节。

再次行动时要在次元与五卫门中选择一方使用，建议选择次元……

开始行动后进入中央大街右侧的入口转换场景，通路右侧会有一条很不起眼的小路，在这条小路尽



头的木门引发情节后到杂货店，之后从中央大街另外的入口进入到达酒馆，之后再次前往杂货店那条街上不起眼的小路尽头引发情节。

废墟内的道路很简单，怎么走都可以，有些地方需要将敌人全部消灭才会出现新通路，最后在中庭院内引发情节，将三名佣兵解决后继续前进至尽头。

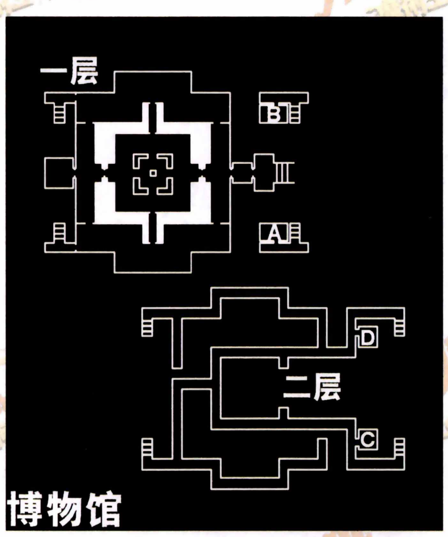
第三章

进入［门塔三层］后按照中、上、下、下的顺序打开第一个上锁的门，到达［门塔一层］后将窗户打开，从月光照射的地板下取得钥匙。进入［北



翼馆・别馆］后要将四个房间内蜡烛按照１～４的顺序点燃，在烛台旁取得火柴后在蜡烛前调查就可以。到达［大圣堂］后进入左侧房门内取得

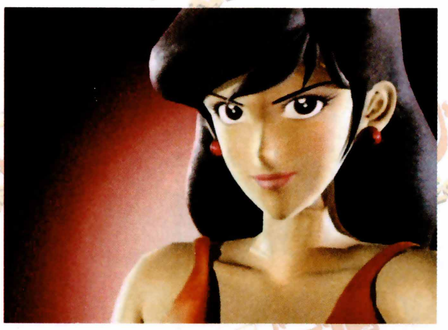




“铁钟”，将其挂于大圣堂中石柱的机关上，之后上到二层打开尽头的铁门进入。

到达［北翼馆］三层先到K房间内，将两个敌人消灭后到G房间内取得密码并到J房间引发情节，待特蕾兹离开后将守卫掉落的钥匙捡起。径直前往一层，进入惟一一个没有上锁的门，在B房间内取得密码后将E房间的房门打开，顺序是左上、右、左下、上，在柜子内取得“机动队的服装”，接着前往二层走廊左下角通过大门到达［南翼馆］。

首先前往A、B、E房间内取得钥匙，在G房间内取得密码、D房间内取得“招待客（客人）的服装”，从D房间出来后会看到不二子，尾随她进入H房间。之后前往一层在A房间内避开红外线警报取得“红色的书”、B房间拉开书柜取得“绿色的书”、D、E房间内分别取得“青色的书”以及“白色的书”，最后前往C房间内将四本书按照在G房间内取得的密码上的顺序（白、绿、红、青）放入书柜之中，进入打开的暗道前往南翼馆尽头的



电子门，使用钥匙卡进入，之后要完成不二子的小游戏。最后通过一层中央的大门到达中庭院。

变装为警官从钱形身上偷取“黑色钥匙”，之后变装为招待客侵入旧王宫内部，在一层A房间内取得“卫兵的服装”，变装为警官后到一层下侧走廊堆积着木箱那里与卫兵交谈，再变装为卫兵回到C房间内与警官交谈便可继续前进了。

变装成招待客到达二层A房间内与卫兵交谈才能进入，情节后变装为卫兵继续深入。到B房间调查最内部的柜子，输入密码“１４６８”，就是茶几上由大到小的酒瓶上的年份的最后一位数字，调查椅子后面那面墙发现暗道，进入后在地下密室的桌子上取得“ラーベンクロイツの纹章”以及“ラーベンクロイツの服装”，随后到二层C房间外左侧的墙壁处调查并安置纹章，再调查旁边的铠





甲发现暗道，换上“ラーベンクロイツの服装”继续前进，到达地下的A房间后发生情节。

情节后利用尽头的通路回到中庭院，变装为警官与钱形警部交谈，通过警部身后的门进入［博物馆］，首先蹬上二层走廊，至另一端楼梯回一层，于A房间内取得密码，之后通过博物馆一层最内部的楼梯进入地下，并在尽头处参照博物馆A房间内得到的密码解开图形电子锁。进入密室后激光开启，地板上浅色的砖是机关，每踏动一次激光均会有所改变……如果嫌麻烦的话就拼血往里冲吧，到达中央灰色砖块后终于取得了两只水瓶。

至此，本游戏……的前半部分就结束了……

第四章

由本章起，游戏的性质便发生了变化，由前三章的ＡＶＧ游戏转变为ＡＣＴ游戏，与敌人战斗的成分占了很大的比例，而且地图也变得简单很多，因此，明人就不配图攻略了。

开始行动后将两只水瓶置于大圣堂的祭台上并在二层尽头操纵两个开关，之后回到祭台后面会发现密道，在尽头引发情节。之后要再次于次元、五卫门之中选择一方进行游戏，不过这次两个人的路线都要走一次的，各位随便选吧。

次元方面——

到达坑洞的时候利用主视角射击将对面左侧的石柱射倒便可通过，在满是石块的房间内有ＢＯＳＳ战（ＲＰＧ！？），胜利后在洞深处取得“剑”。

五卫门方面——

洞窟深处ＢＯＳＳ战，胜利后取得“盾”。

情节后将三个圆盘安置在门上即可将门打开，进入后又是ＢＯＳＳ战，这次的对手是特奥多鲁，不要急着对付他，先躲在一块较大山岩后将出现的杂兵清理干净，之后活用主视角射击将特奥多鲁干掉。

第五章

情节后将两只石兽消灭进入建筑屋内，在里面四处转转会遇到一只大号（大号……-_-b）石兽，将其干掉便可从它出现的房间内得到钥匙，在断坏的二层走廊打开上锁的门，进入藏书库后引发情节，离开后在书库二层捡到“金色钥匙”并打开旁边的门进入。

到达“地下离宫——旧王宫”二层后先下楼前往一层右侧深处的一个房间中消灭那里的敌人，出来后会看到一个敌人，跟踪其前进，到环形楼梯后上楼到三层有ＢＯＳＳ战。胜利后在尽头的房间内取得钥匙，之后回到二层记录点的房间将上锁的门打开。进入旧书库后将堆放着木箱处的两个书柜拉开发现继续前进的房门，行至走廊右侧尽头时挡住通路的书柜会被撞开，继续前进蹬上三层另一侧，只要进入第一个房间内便会有箭不断射出，小心避开



它们将铁门旁的开关关闭。在尽头的房间见到了被抓住的不二子。

之后要在次元及五卫门之中选择一方进行战斗。

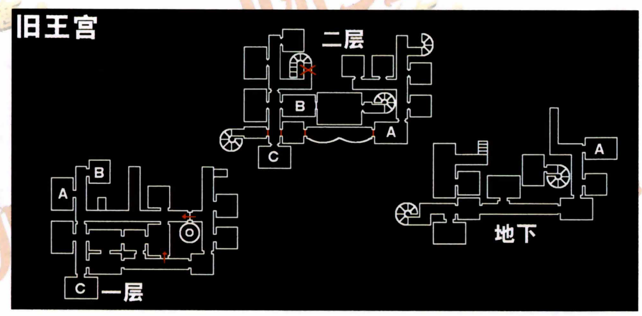
第六章

换为鲁邦行动后前往“地下离宫·南翼馆”二层最左侧上锁的房间内，对准坑洞边墙上的圆点使用“ワイヤー”，进入“地下离宫·通路”后有ＢＯＳＳ战，胜利后继续前进到达“地下离宫·北翼馆”，前进的通路只有一条了。

行至尽头后要与巨大的石像战斗，只有利用主视角对其头部射击才有效果，而石像的攻击方式则较为单调，只要注意其行动并且灵活移动便可以轻松躲避开。胜利后继续前进。

终于迎来了最后一战，特奥多鲁凭借着失传的黑魔法与自己的怨念（贞子？）与石像合为一体。对付他的方法与对付石像差不多，只是他飞到高空后攻击是无效的。胜利后就可以“欣赏”那个并不怎么高等的结尾了（注：点眼药水还是关电视请各位玩家视自身眼睛健康程度而定）……

■文／铁杆合作组：星川明人



珠海市利明实业有限公司

利明

利明之星 LIMING STAR



兼容SONY32位光盘游戏

功能介绍

播放MP4格式碟片
兼容32位3D游戏
兼容VCD2.0/VCD1.1/CDI//CDG/CD/MP3
8比特数字游戏光碟
屏幕状态显示功能
PAL/NTSC制式选择
声道转换功能
全功能液晶显示
九画面显示功能
PBC播放功能
多种播放速度选择
动态画面放大功能
红外遥控功能
两个带线游戏操纵杆



产品型号：VCD3318
彩儷尺寸：42.5*29.5*7.9cm
卡通尺寸：61.5*44*41.5cm
装箱数量：10purchase
净重：17.5kgs
毛重：18.5kgs



- 逐行扫描（YPbPr）输出，图像无闪烁，更稳定，更清晰
- 内置DTS、杜比数字解码，5.1声道独立输出
- 杜比数字/DTS/LPCM数字音频光纤、同轴输出
- 数码相册流畅播放
- 电脑弹出式菜单设置，操作更方便、舒适
- 视频分量输出，图像更清晰
- 192KHz/24bit音频数模转换器（DAC）
- 亮度、色度、对比度调节
- 双路数字卡拉OK
- 屏幕自动保护
- 超强兼容DVD、超级VCD、CD等标准格式碟片，流畅解读MP3、CD-R/RW、HDCD、柯达Picture CD
- 超强3D游戏功能，兼容32位和16位游戏光碟
- 线性PCM音频处理，音质更完美
- 可播放PAL/NTSC等制式碟片
- 多种配音语言、多角度、多种字幕选择
- 父母锁定功能，防止儿童观看不适合的碟片
- 超宽电源电压（AC110V～AC240V 50Hz/60Hz）工作范围，短路自动保护

兼容SONY32位光盘游戏



产品型号：DVD2188
彩盒尺寸：35.5*15.5*51 cm
卡通尺寸：64*37*53 cm
装箱数量：4 Pcs
净重：16 Kgs
毛重：17.5 Kgs

地址：珠海市珠海大道东段北侧南屏科技工业园屏东一路三号
电话：86-756-8682818　EXT-103
传真：86-756-8682838
直线：86-756-8681700
联系人：苏仁松
邮编：519060
电子信箱：surenson@163.net

长沙新世代

祝大家新年好！ Happy New Year

规范 实在

"新世代"崇尚"实在"为原则，从不主张华而不实的作风及高利润，我们用较小的广告篇幅，把真正的利益让给广大玩友，是我们新世代的真正意义所在。"实价"就是"实价"，我们脚踏实地，严于律己，表里如一，始终将邮购玩家的利益永远放在第一位，在新的一年里，我们将更加再接再励，力求创造一个邮购玩友心中的家。（现因邮包多，故每日发货为中午、下午两次，款到即发，绝无半点拖延。）

汇款地址:长沙市解放东路36号新世代电游(请勿忘邮费) 收款人:李坚 邮编:410001 邮购热线:0731-4119826
投诉电话:13017191240 交行帐号:60142870643811901 建行帐号:4367422926170143221 收款 人:李坚

邮费：GBA主机10元，其它主机各20元；GBA卡、碟片、配件、攻略书等每次邮费5元；快件在原邮费基础上加10元。

本店主机质量切实可靠，保证期为6个月，所售主机档案一律输入电脑备存，并终身维修，专设售后服务部，免去您任何后顾之忧。

GBA主机(绝对日产+原装电池)(一号一机)请电询		PS II 原配置加直读	1960	NGC原配置+AV线	1460
现所有DC绝对为二手机原配置	510	PSONE原配置（绝对日版原装）	585	XBOX原配置加直读	2140

GBA100%全新卡类（所有售出GBA卡均由专业人员进行严格测试记录，让您放心使用，万一还有问题一月免费必换）

拳王EX2	42	世界传说换装迷宫	41	沙罗曼蛇	23	快打旋风	23	恶魔城月之轮回中文	41
世嘉拉力	42	刀魂剑客	41	超时空要塞	41	古惑狼	41	恐龙危机	41
鬼眼狂刀	42	漫画地带	41	上海麻将	23	索尼克	41	魔法假日	41
风之少年(128M)	92	星之卡比	41	信长异闻	41	瓦里奥4	41	铁拳	41
银河战士	41	空军三角洲	23	恐龙危机	41	特鲁尼克大冒险	41	玛丽赛车	23
忍(SEGA出品)	41	沉默狙击手	41	NBA2002	25	露娜传说	41	龙战士1/2	23
古墓丽影	41	J联盟2002	41	恶魔城白夜中文/日	42	炸弹人故事	23	三国志中文	41
塞尔达传说三角力量	41	樱国之魂	23	黄金太阳 I 中文/2代	48/93	火炎纹章	41	大泡泡龙	23
指环王双塔(128M)	93	玛丽3耀西岛	23	风之少年 I 、II	23	V拉力3	23	机械化军团	41
海贼王ONEPIECE	41	街霸3	41	光明之魂中文/日	41	沉默的遗迹	41	超魔界村R	23
真女神转身光/暗	41	传说的斯塔菲	41	机战A中文、R、OG	41	皇家骑士团中文	43	龙珠Z	41
口袋妖怪红/蓝宝石	41	正邪幻想曲	41	新钻地A	41	洛克人EXE2	41	拳王EX	41
魂斗罗	23	麻将王中文	52	创造球会	41	彩虹6号	41	罪恶格斗	41
街霸3	41	荣誉勋章	41	实况足球6	41	洛克人Z	41	蜘蛛人（电影版）	41

维修 本部集经营与维修于一体，维修实力相当雄厚，本部发现许多邮寄维修的主机，本身为单一故障、但许多玩友因自行乱拆、乱焊、或有病乱投医，造成新的故障，如将其寄往本部，记一次性修复如新，并免费清洗机体，既省钱又可靠。注：PS II 30000型美赛亚仅160元（绝对为USA2型改机线）。（邮寄维修请注明详细联系方法和故障原因，我们会主动联系）

配件类： GBA卡记忆电池/屏幕盖/摇杆/2、4对战线	5/7/7/7/9	DC制转/VGABOX	25/49
充电器/可调白光灯/贴膜/镜面/电视接收器	16/15/4/4/325	DC全新光头/电机/数据线/驱动板	88/23/9/52
竖包/护套/卡盒/单独电池板/电池盖（注明颜色）	12/5/1.5/10/8	DC AV线/S线/风扇/驱动开关	12/13/29/8
原装包/耳机带扣/硬包/透明包	33/8/13/5	DC键盘/原装半透明鼠标/电话线(4米)	60/45/25
8合1件套/18合1件套/北通四合一摇杆	42/56/29	DC正宗原装光枪/记忆电池/光头托盘	85/4/19
EZFLASH128M/64M对录卡	445/90	PS II 原装光头（保证期三个月）	345
PS、PSone原装/组装普通手柄	23/5	PS II 原装/组装手柄/AV线/分量线/S线	118/30/12/16/8
PS、PSone原装/组装振动手柄/五寸显示屏	48/20/435	PS II 方向盘/PS2精装铝箱	148/85
PS、PSone记忆卡/制转/4分插/大摇杆(双震)	8/19/30/67	遥控器/5.1声道光纤线	25/75
PS、PSone绝对原装全新光头(保证期半年)	205	四分插/竖支架/制转/原装记忆卡	47/13/25/125
PS、PSone原装全新激光管/物镜/光头顶帽/润滑油	16/9/12/7	复位出仓信号线/光头数据线/VGABOX	27/30/215
PS、PSoneAV线/S线/PS、DC、SS电源/导电胶	8/8/13/1	完美直读芯片（30000－30006R）（绝无焊点具体电询）	160～240
保护电阻/电机/齿轮（8件套）BA5977驱动片	7/8/15/33	SS原装JVC新光头/驱动板	90/75
光头支架/光头数据线/延长线/电机线	45/15/4/4	SS直读IC/制转/4M加速卡/AV线/8M记忆卡	55/25/65/8/59
PS、PSone直读IC（附图）/电源板总成（原/组）	25/27/45/30	手柄/导电胶/十字架/电源板/原装无线手柄（双）	9/2/2/34/175
AV分插器/金手指卡（全中文）/光头托盘	18/22/20	太10项链/腰表/打火机烟盒/闪光表	15/55/35/65
DC原装/组装手柄/图像芯片6258	70/25/140	太10情侣表/皮带/戒指+钥匙扣+手链	72/45/30
DC振动包/4M、2M记忆卡/原装VMU	18/24/20/95	合金装备打火机/太 10 精品碟包（全钢）	17/38

GBA全彩攻略书		塞尔达三角力量	12	**PS全彩攻略**		生化123合集	13
口袋红兰合集	12	恶魔城白夜	12	恐龙危机	13	纹章传说	13
机战OG	12	沉默遗迹	12	北欧女神	13	龙骑士传说	14
真女神转生	12	魔法假日	12	燃烧战车	13	鬼屋魔影	13
世界传说	12	火炎纹章	12	寄生前夜	14	永恒传说(超厚)	19
黄金太阳1/2	12	银河之星	12	**（版面有限敬请电询）**			

少量PS2开封经典正版碟（碟面绝对全新，绝对日版，非香港廉价版）

合金装备2	260	旧世界遗产	290
实况足球6	310	异度传说	320
真三国无双2	310	（邮费5元）	



杭州の 嘉兴の
最终幻想游戏、动画专卖

★**电玩类**：PS、PS II 、XBOX、NGC、GBA、DC等各类游戏主机、周边配件及游戏等。
★**动画类**：日本最新的各类卡通VCD、卡通DVD。品种齐全、欢迎选购
★**模型类**：本店可为您订购日本原装高达模型。售价=日元原价×0.06～0.065
△本公司常年大量回收二手游戏机，并可以旧机贴换新机。

新店开张、优惠多多，千万别错过喔！！！

★**特价区**：所有游戏主机均以进价供应。（具体价格请到店内查询）
所有PS游戏 3元/张　所有DC游戏 3元/张
所有日本卡通VCD 3元/张
新到日本卡通DVD百余种 7元/张
所有PS II 游戏DVD-ROM（精美盒装） 10元/张
另：新到一批台湾珍藏版的PS II 游戏 20元/张
△本公司推出GBA换卡业务。贴换费 10元/次。



杭州总店地址：杭州市江城路562号B1。Tel：0571-86062347
（公交车152路、62路、846路"望江门站"下车）
嘉兴分店地址：嘉兴市秀州北路437号 Tel:0573-2073748







长沙火炬

长沙市解放东路22号 邮编:410001
收款人:闵炼南 电话:0731-4156067
电子邮箱E-mail:cshjdz@163.com
此目录价格仅限于邮购

也可到银行汇款:建行:4367422926170020122 工行:9558801901100269313 交行:60142840646677708 户名:闵炼南

全新正版,邮费5元/款:		心跳带原记忆卡	70	地狱战士 RPG	23	疯狂过山车	19	向北去/黑之魂	21
炼金术士	41	樱花大战 III	83	杀人事件 3CD	40	橄榄球/HKT猫	18	阳光少女	22
格兰蒂亚 II	15	超能力对战 2012	21	火焰圣母	42	棒球/高尔夫	18	井上凉子	20
索尼克 I / II 限定	20/21	摔角限定版	23	世嘉拉力 II	24	钓鱼/围棋	25/20	SS夏日麻将	20
刀魂 II /病血	15/32	高达在线	22	春雨曜日	23	麻将/滑雪	16/20	PS斗神传四	9

PS2 39001/30006原配置+直读+名牌电源	1960/2000	GBA/GC原配置+电源	580/1480
PS2 30000/39000原配置+直读+名牌电源	2080/2060	XB主机+直读（加而不是换）+遥控器+试玩盘	1860
Psone100、102、103原配置/九成新DC	680/520	主机保修5个月，邮费20元，快件30元，GBA邮费10元	

毁灭,梦之冒险	45/30	古惑狼	45	炼金术士玛莉	50	魔法封神	45	电梯大战	45
恶魔城中,日	45	洛克人Z	45	机战 A.C.T.R	45	三国志中,日	45	空战雄鹰	26
恶魔城 II 中,日	45	蜘蛛人	45	口袋妖怪红,蓝	45	信长野望	45	F14,变形战机R	26
炸弹人红,蓝	45	伍佑卫门	26	口袋梦幻	45	信长异闻录	45	超时空要塞	45
快打旋风	26	超魔界村R	26	幻想水浒传	26	大战略 II	45	GT II ，GTA	45
风之少年1,2/3	26/95	羊之心情	45	洛克人 I , II , III	45	皇家骑士团中,日	45	GT，V 拉力 III	26
俄罗斯方块	28	七龙珠	45	魔法假日	45	游戏王4,5,8	45	玛莉赛车	26
玛利奥 1-4	26	洛克人与佛特	45	哈利波特 I , II	45	游戏王6,7	95	越野拉力赛	45
泡泡龙新旧合集	26	逆转裁判 I , II	45	沉默遗迹	45	寂静岭	52	摩托车大赛	26
携带电兽红，蓝	45	沉默狙击手	45	龙战士 I , II	45	古墓奇兵	45	世嘉拉力	45
索尼克 I , II	45/95	神枪手	45	银河之星	45	幽灵陷阱	45	网球王子 II	95
绿色兵团	26	传说的炸弹人	45	星之卡比	45	死亡弹珠台	45	银河战士	45
坏马莉	45	街机怀旧合集	26	特鲁尼克	45	RPG工具	50	指环王 I , II	45/95
彩虹六号	45	金太郎复仇	45	正邪幻想曲	45	复仇之忍者	45	通灵王 II , III	45/95
钻地小子 II ，A	28/45	转转乐园	45	换装迷宫 II	45	机械化军队	45	鬼影狂刀	45
东尼滑板 II	45	街霸 II , III ,铁拳	45	炸弹人 RPG	26	棋魂,NBA	95/26	梦幻之星	45
上海麻将	26	拳皇EX,EXE2	45/48	机战 0,GX	45	足球小将	45	荣誉勋章	45
职业麻将	45	罪恶格斗 X	45	光明之魂中,日	45	胜利11人 A	45	海贼王	45
中日麻将决战	26	黄金太阳中,英/日	50/45	真女神转生	45	创造球会	45	陆行鸟乐团	45
大富翁,魂斗罗	26	黄金太阳 II	95	樱国之魂	26	实况足球	45	迪斯尼滑雪	45
元素大战	48	萨尔达传说	45	火焰文章中,日	45	漫画地带	45	邮费5元/次,快件15	

维修:SS、PS、PS2、DC、XB、GC、GBA、GBC主机，8年专业修理经验，速度快,保质3个月,无效不收费,收费不公你拒付!

EZFLASH128/256M,北通128M烧录器带卡	440/670/360	原/组装AV线,直读IC,光头顶帽,齿轮	12/8/25/12/14
冷光、放大、盖、摇杆四合一，2/4头连机线	30/8/10	原装激光管,物镜,手柄导电胶,变压器	15/8/1/15
600/1200mA高效充电器,可调荧光灯,护套	20/26/15/7	光头支架,电机,保护电阻,润滑油	30/10/8/7
电视接收器,中文金手指,耳机，扣带	350/126/6/3	光头数据线,延长线,电机线,5977IC	15/5/5/40
GBA布包,卡盒 ,贴膜,镜面，屏幕盖	12/2/4/4/8	DC原装/九成新光头,原装手柄,原装钓鱼杆	100/80/60/45
PS2XBGC三用VGA,分量线,S线，法拉利手柄	235/15/10/35	飞行+格斗遥杆,Modem,VGA,导电胶	75/40/35/2
原装8M记忆卡索尼产,授权产，原装手柄	145/120/125	组装手柄,2/4M记忆卡,振动卡,风扇	28/22/28/20/20
原装光头,9成新光头,光头数据线,制转	450/280/35/25	原装AV线,组装S线,制转,变压器	10/12/28/15
遥控器,横竖支架,退镗振动枪,原装挎包	25/35/95/65	原装电源板,驱动板,驱动开关,5986IC	45/50/8/12
原/组竖支架,对战线,遥控支架四分插三合一	20/10/15/85	光头带座,电机,数据线,手柄延长线	125/20/9/6
复位出仓信号线,VGA,原/组装电源板	25/210/200/120	SS 原装JVC,三洋光头,直读IC	86/100/55
名牌电源,200W电源,四分插,中文金手指	35/45/45/80	4M加速卡,8M记忆卡,制转,电源板	65/75/25/30
PSone原装振动手柄A/H型 ,中文金手指卡	42/68/40	组装AV线,手柄,导电胶,十字架	8/9/2/2
PSone原装光头,记忆卡,原/组装专用电源	210/8/35/25	GC原装手柄,大容量记忆卡,S线	180/165/15
组装振动手柄,普通手柄,手柄延长线,S线	18/5/5/10	XB直读IC,原装手柄,遥控器,S线	150/270/220/15
PS原装振动、原装普通手柄,四分插,制转	50/42/28/18	太10烟盒打火机,项链三合一,男女表	32/18/45
1000-7000型中文金手指卡,原/组装电源板	25/35/25	配件邮费:无论多少，每次5元，快件15元	

合肥梦幻电玩

欢迎各地玩友光临、选购

新年好礼物



仿AIBO机器狗：
对人说话有反应、有表情、会走，会叫、会唱歌、推广特价45元

GBA卡一律低价优惠广大新老顾客、绝无虚价。

32M	29元	64M合卡	89元
64M	49元	32M合卡	69元
128M	99元		

各种GBA烧录机卡80—800元不等
各类主机游戏卡等值10元贴换
各类主机光碟一律4元

NGC 1480（日本产）
PS II 直读 1850（原厂封条、现场改机）
PSone直读 600（原厂封条、现场改机）
PSone原装显示器 660



新版GBA2.14日发售：夜光、锂电池 预售价880元 接受预订

DC 580（日本产）	GBA 590（日本产）
X-BOX 2000（现场改机）	GBC 360（日本产）

邮购：特快每次20元
另高价收购进口随身听、游戏机、数码娱乐产品。

梦幻总店
地　址：合肥市安庆路156号
电　话：0551-2646323
邮　编：230001
联系人：张亚标

分店彩虹电玩
地　址：合肥红星路36号
电　话：0551-2628583
邮　编：230001
联系人：刘荣

欢迎省内外客户批发、指导、交流。

广告速递

关注网站您将得到意外的收获

◆SS主机全新+原装3D手柄+摇杆+10张软件=400元（主机三月包换，一年保修）



长沙火星

网站：www.mars-game.com

邮购．批发．零售 维修

本店网站己开通，欢迎客户查询，购物……，为了感谢广大客户的支持，在新年来临之际，本店一律以批发价邮购，让利于客户 。编幅太小，不能一一刊登，您可查询网上行情．另有众多16位卡、8位卡价格10元至40元，GBA，GBC彩色攻略12——20元/本，PS小本攻略2元/本，PS、PS II 全彩攻略15——20元/本，节目单（包括配件）免费函取(自备信封邮票)，PS、DC、SS碟片10张以上3元以下5元，DC.SS.PS黑碟，每张10元，10张以上8元；PSII 5张以上7元，以下10元 XBOX碟20元 欢迎邮购．

重点推荐：1．PS2直读任何型号都可以安装并附送高清晰改机图，附送改机线每套200元；2．XBOX微软直读不须任何跳线，直接代换，安装最简单，每片100元(任何机型通用)．英国直读需改23条线每套60元；3．PS2全中文金手指己到货（任何机型通用）100元/套，可做AR2引导；4．PS2全区播放DVD影碟引导碟40元；5．超任原装动感手柄20，3DO原手柄20；6．PS2台湾精装碟25元/张；7．NGC生化危机0原版（附送记忆卡）430元，数量有限。一、新到SS收藏碟，带全彩封面品种与原来节目单相同。每张5元；二、奥林巴斯62寸立体投影眼镜，可接任何游戏主机，每幅30000元其它型号电询；三游戏音乐CD，卡通VCD，品种繁多，CD每张10元，VCD每张3元，节目单可上网查询及来信免费函取；四、PS2中文 金手指已到货（任何机型通用，必须主机改了直读才可使用，并且不管在任何主机上，及任何改机芯片用此金手指卡，都可运行D9的游戏碟及修改密码）每套80元；五、生化危机3故事漫画大全20元。

主机类

PS2 3901、30007原配制 +2.1A直读+高档电源 + 5张碟 = 2000元
PS2 30006、30004、原配制 +直读 +高档电源 + 8张碟 = 2000元
小型PSOne100、102、103型号为B+原v振手柄+Av线+原装电源+10张碟=700元（免费保修1年）
世加16位MD+双手柄+Av线+电源+制转=90元（卡带上千余 种，文字卡一律35元，其它类型卡20元）
NGC原配制颜色（橙、黑、兰）自选十Av线十原手柄=1480元
小型PSOne100、102、103型号为A原振手柄+Av线+原装电源+10张碟=600元（免费保修３个月）
XBOX加微软直读+电源+Av线+原装手柄=2050元（如加英国直读1950元）

PS2原版区

忍	380	钟楼3	450	郑问三国	100	格兰蒂亚	120	NBA2002	120	云斗罗	350	新宿24小时		雷格亚传说	200
宿命传说	420	阿尔戈斯战士	390	生化维罗尼卡	200	VR战士4	130	实况足球六	420	实况足球俱乐部	100	（带立体摄像头）	300	生与死	280
SD高达G世纪NEO	420	无尽沙加	450	实况足球终极篇	150	猛将传	300	卡通王国	120	异道传说	350	太十国际版	290	恐龙危机3	200
拳王2000	370	合金装备2(实体)	390	心跳回忆3	300	王国传说	320	零	250	湾岸赛车	120	网球2K2	150	鬼屋者2	300

PS2二手原版碟（限量） 合金装备180元 双星100元 鬼泣美版240元 鬼屋者1美版200元 铁拳4 200元 绝命都市90元 实况足球5 100元 美版保镖 200元 恐龙危机3 100元

XBOX全新原版： 街头喷射小子200元 李小龙200元 世界大都会赛车150 战斗房车 180元 街头喷射小子体验版15元 **PS原版碟：** 剑客指南50元 天草降临50元 96格斗王50元 饿狼传说50元

高价回收 薄GB/120；厚GB/50；彩GB/250；GBA/320；PS1001型5000型/200元；PS5501以上型号/260 ；PS旧光头/30元(要求：GB液晶无损坏，PS至少能读1张碟)

GBA卡类：

口袋红宝石	43	化装迷宫2	43	黄金太阳I 中/美/日	43	梦幻之星合集	43	狂野丛林	30
口袋蓝宝石	43	黑暗遗产	25	黄金太阳II（128M）	93	龙战士I，II，III	36	关键报告	43
口袋怪兽 红(美)	25	星之卡比	43	皇家骑士团（日/中）	43	游戏王5	43	魂斗罗	25
口袋怪兽 绿(美)	25	樱国之魂	43	光明之魂（日/中）	43	游戏王6/7（128M）	93	快打旋风	25
口袋怪兽 蓝(美)	25	黑色细胞	43	火焰文章（中/日）	43	大战略II	43	成龙	25
口袋怪兽 金(美)	25	逆转裁判	43	三国志（中/日）	43	幻想水浒传	43	风之少年I、II	25
口袋怪兽 银(美)	25	真.女转身光之书	43	恶魔城（中/日）	43	魔法假日	43	狙击手	43
萨尔达传说	43	真.女转身暗之书	43	白夜协作曲（中/日）	43	沉默遗迹	43	玛莉兄弟1/2/3	25
古墓丽影	43	指环王I	43	机械人大战A（中）	43	银河之星	43	玛莉赛车	25
哈利波特2	43	指环王 II（128M）	93	机械人大战T	43	流星花园	25	坏玛莉	43
		银河战士	43	机械人大战R	43	翠儿派对	25	超音鼠1/2	43/93
		正邪幻想曲	43	机械人大战O	43	毁灭战士（128M）	93	洛克人1/2/3	43

古惑狼I、II	43	拳皇EX	43	殿堂麻将	25	实况足球5/6	43	头文字D	25	怪兽之门	43
蚯蚓战士	43	火爆拳击	25	上海麻将	25	足球特大号	43	职业电单车	25	Z．O．E	43
雷曼	43	街霸2/3	43	麻雀风云（中文）	43	J联盟足球	43	越野摩托车	25	世嘉拉力	50
机器猫	43	罪恶格斗X	43	太空战机R	43	实况足球6口袋版	43	救世英雄	43	陆行鸟大陆	43
超魔界村R	25	七龙珠	43	超时空要塞	43	育成足球	43	魔法封神	43	风之少年ARPG	93
寂静岭	68	泡泡龙	25	雷鸟战机	30	X-滑板	25	怪兽 公司	43	鬼眼狂刀	43
蝎子王	43	死亡弹珠台	45	F14战斗机	25	NBA篮球	45	心跳回忆	45	逆转裁判2	43
蜘蛛人	43	炸弹人红，兰	43	空战雄鹰2	25	GT赛车1/2	25/43	特鲁尼克大冒险2	43	Q版赛车	43
死亡之屋	58	钻地小子I、A	25/43	沙罗曼蛇	25	Q版赛车	25	信长野望	43	拳王EX2	43
叮当	43	大富翁	25	怀旧街机大集合	25	GTA	25	中央大陆战记	43	超级忍	43
真人快打（128M）	93	俄罗斯方块	25	迪士尼足球（128M）	93	VR拉力III	25				
铁拳	43	巴斯钓鱼	38								

DC原版碟全新原装原封（假一赔二）如需批发，价格全国最低，欢迎洽谈

真人杀人事件ES.限定版3cD	45元	东京巴士限定版	70元	地狱战士	40元	死亡射击	25 元
超音鼠1代			21元	高达	25元	樱花附照	35元
超音鼠2代(限定版带CD带金币)			24元	GT2代赛车	80元	神兽骑兵	40元
机械人a	30元	格兰蒂亚2	15元	棉花小魔女2代			30元
刀魂	15元	AIR	25元	将棋.围棋.麻将.跳棋.黑白棋			20元/张
心跳回忆十原装限定版记忆卡	75元			五子棋.国际象棋	18元/张	数码森林.橄榄球	20元/张
樱花3代限定版			85元	高尔夫球、花扎	17元/张	黑之魂	30元

北海道	25元	戈宝探险	20元	水上竞艇	40元	樱花限定版原声音乐CD(2CD)	80元
火爆赛车	30元	井上凉子	20元	樱花3代/4代体验版	10/张	钓鱼	28元
火爆拳击限定版	25元	春雨曜日	24元	疯狂过山车	20元	恋爱物语2CD	45元
学级王	25元	阳光少女	30元	新世纪福音战士1代带精美扇及绸画			100元
水上电单车	23元	超能力大作战2012	23元	世加拉力2代	27元	病血	35元
剃刀战士	40元	地狱战士	40元	炼金术士限定版 （1.2代合集）	45元	梦幻天使	30元
哥斯拉	12元	VR战士3	55元				

配件类(EZ-FLASH 湖南总经销 128M--450元；256M--660元；智慧宝盒64M--300；128M--400元，卡可单卖

GBA夜光屏/电视接收器/电视转换器	170/350/300	PS2铝合金手提箱/记忆卡不锈钢盒	90/15
GBA仿原装厚镜面/保护膜/保护套/机壳	8/5/7	PS2风扇/手柄插槽/原装电源板	50/80/150
GBA车充/冷光管/二头/四头对战线	20/10/8/10	PS光头翻新（效果跟全新光头相当）	60元
GBA挂包/腰包/手提包/硬包/旅行包	8/9/8/14/25	PS，Psone翻新光头/全新原装光头（一个月包换）	150/200
GBA高效套充 200毫安/600毫安/1200毫安	15/20/28	PS，Psone原装记忆卡 30/25，Psone5.6液晶屏	550
GBA中文金手指/收音机/扩音器/吊带绳	126/20/30/5	PS原装南梦宫光枪/手柄延长线/AV分插器	120/5/20
GBA白光灯/伸缩灯/蛇头灯/鹰灯/可调灯	10/15/18/25/15	PS震动枪/退镗枪/电机线	55/80/5
GBA卡盒/放大镜/摇杆/卡记忆电池/耳机	2/10/12/5/10	PS原装鼠标/原装AV线/PDA	35/10/95
PS2全新原装手柄/组装手柄/四分插	100/25/55	PS，Psone组装/原装普通手柄	6/18
PS2全新原装8M日版/美版 记忆卡	140/125	PS，Psone组装/原装震动手柄	25/45
PS2原装5.1声道光纤线/制转	80/40	PS1M/2M/4M/北通真8M记忆卡	10/18/30/70
PS2原装/组装分量端子线	175/15	PS大/小格斗手柄18/10 Psone原装/组装电源	35/25
PS2原装/组装 S端子线/VGA	80/15/210	PS光头支架/数据线/延长线	30/15/5
PS2原装支架/太10闪光支架/普通支架	40/35/10	PSC4977/C4507场效应管 20 光头润滑油	8
PS2全新原装光头/法拉利手柄	350/40	PS原装激光管/电容/物镜	15/5/10
PS2原装/组装摇控器/鼓王	120/30/240	PS主电机/小电机/传动齿轮（8件）	15/20/15
PS2震动退膛大枪/震动手枪	95/75	PS四分插/制转/S端子线	35/22/10
PS2GT III 方向盘/力反馈方向盘	145/240	PS光头驱动IC BA5977FP/BA6398FP	35
PS2电源90W/200W铁盒/250W铁盒	30/45/85	PS原装透镜绕阻一体化/电机	40/15
PS2主板（坏）/发光管/数据线	250/40/35	PS保护电阻（无图像，声镜，无振动，记忆失灵）	10
PS2中文金手指/复位出仓信号线	80/ 40	PS原装手柄插槽/光头托盘 导电胶：1	60/12
PS2驱动IC5815，6664	35	PS，Psone中文金手指卡25/50 PS原装/组装电源板	35/25

PS，Psone无线耳机/直读IC	50/25	DC手柄延长线/导电胶/光头托盘	5/2/20
Psone充电器/改机/免改机VCD卡	99/150/185	DC VCD摇控器/VCDMP3播放器	90/10
PS 北通方向盘III代/手握式方向盘	105/65	DC电源/原装光头驱动板/保护电阻	15/50/10
NGC，XBOX，PS2，PS VGABOX	245	DC图像驱动芯片（6145，6258）	150
NGC原装手柄/记忆卡/AV线/S端子线	265/115/165/165	SS 3D原装手柄/组装手柄	40/10
NGC原装分量线/仿原装手柄/显示屏	165/45/640	SS光头JVC/三洋/AV线	100/100 /10
NGC组装分量线/ S端子线/ RGB线/ AV线	12/12/12/12	SS三洋/JVC驱动板	70元
NGC4M/8M/16M/32M/64M/记忆卡	30/40/50/60/70	SS原装电影卡/内存/图像芯片	160/30/80
XBOX原装日版手柄/美版手柄/日版遥控器	275/100/240	SS原装光线枪/电源板/制转	50/30/30
XBOX原装记忆卡/分量线/S端子线/美版遥控器	275/195/200/255	SS原装摇杆/摇控大摇杆/解码IC	40/60/70
XBOX组装手柄/S端子线/分量线/RGB线	45/15/15/15	SS普通原装手柄/导电胶/十字架	30/2/2
XBOX手柄延长线/ PS转XBOX手柄转换器/300W火牛	20/15/45	SS 8M记忆卡/记忆电池	75/8
DC原装光头/光头十座/组装手柄	90/140/25	SS 1M/4M加速卡/金手指	30/70/60
DC全新原装手柄/原装枪/原装鼠标	55/70/30	精品：太八，十闪光表/情侣表/腰表/变色表/座表	55/85/45/45/40
DC原装飞行格斗摇杆/原装钓鱼杆	80/75	精品：皮带表(燃烧战车)/ 卡通表/怀表/情侣单表	40/20/40/40
DC原装振动包/组装振动包/上网卡	60/20/40	精品：烟灰缸/烟盒火机烟缸三合一/项链，刀，戒指套装	12/45/20
DC原装记忆卡/原装AV线/S端子线	60/10/12	精品：太8，10记事本/ CD盒(碟包)/ 开瓶器/文具盒	30/25/10/20
DC组装2M/4M记忆卡/金手指卡/风扇	22/30/45/30	精品：太八，十钱包/打火机/项链戒指钥匙扣套装	20/15/20
DC震动手柄/格斗手柄/大摇杆/方向盘	30/35/68/150	精品：奥林巴斯62英寸视频眼镜（超级感受）	3200元
DC组装光线枪/手枪/光头驱动片（BA5686）	60/55/20	精品：GBA豪华套装（红木制）	80元
DC制转/完美VGA/原装电源板	25/45/45	精品：进口原装白色透明碟盒	1.5元/个
DC光头数据线/驱动开关/手柄插槽	10/10/50		

配件，卡，碟不管您邮购多少邮费一共5元，快件15元，主机邮费一律20元。（批发除外） 邮购汇款地址：湖南省长沙市解放东路28号火星电游 收款人：李宗文 邮编：410003 汇款帐号：建行：4367422926780052622 工行：1901600008644358
交行：6010285064947320б收款人：李宗文 邮购查询电话：0731—4132527 吴小姐 邮购维修部电话：0731—4127175 投拆电话：(0)13873117079李先生 广州大客户批发电话：(0)13826141906李先生 交通银行帐号：40551270710166109 收款人：李宗雨

PocketPda

5种颜色可供选择

本期特價推介



配置：
CPU：32bit RISC处理器
PCM：10bit

功能：
红外线通信设备
时间、闹钟、月历功能

用途：
- 可下载对应游戏GAMES
- 可储存游戏进度（相当15格记忆卡使用，更可查看使用格数）
- 可在PStwo上储存PS游戏进度

对应机种：
- PS全系列
- PSone
- PStwo（部分GAME）

各地电玩店均有销售

免费赠送产品目录

全系列家用游戏机Ic、另配件

广州办事处咨询电话：020-81290568 林生

E-mail:szscd@163.com

宁波亿(e)动电玩开业啦！！！

欢迎各地玩家光临、选购

PSII30001型（完美直读）	1750.00
PSII39001 型（完美直读）	1950.00
GBA （日本产）	570.00
PSone 101型	600.00
PSone 102型	620.00
X—BOX 带直读	2050.00

GBA卡 64M 59元 128M 109元 32M 39元

PS碟片 4元/张 PSIIDVD碟片 8元/张

各种VCD卡通动画片3-4元/张

GBA、PSII、PS、DC等外设全以最优惠的价格让利给广大新老玩家。欢迎批发、零售。

专业修理各种游戏机主机。高价回收各种游戏机主机、GBA卡等。

另：近期即将推出各种游戏机主机出租业务。

地 址：宁波市公园路94号（鼓楼步行街内）
电 话：0574—87347210
邮 编：315010
联系人：陈丹珂

休闲假日别徘徊

北京瑞明兴隆游戏服务中心

诚征各地加盟　店批发、零售、维修、邮购

快到瑞明兴隆来

本公司以诚信为本，合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，保证您在7天内收到物品。所有货物全额保价。真正实现购物零风险！

好消息　本月掌机以旧换新GB薄机＋360元=GBA彩机
GB薄机＋190元=GBC彩机
GBC彩机＋280元=GBA彩机　免邮费

本服务面向全国大量按市价60%－80%高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，出租各类游戏主机，高价回收贴换PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。求购二手主机请电询。

本月特价：GBA＋GBA卡带（任选）＋GBA高效15小时充电器＋七彩腰包＋GBA专用耳机＋GBA专用卡盒＋GBA原装贴膜＋GBA皮套＋GBA高亮度灯690元（绝不事后补款，配件少一赔十）
GBA豪华套机：GBA（日）橙、黑主机＋GBA卡带＋GBA128M刻录卡＋GBA原装金手指＋GBA高效15小时充电器＋七彩腰包＋GBA专用耳机＋GBA专用卡盒＋GBA原装贴膜＋GBA皮套＋GBA高亮度灯1180元


任天堂128位 NGC游戏机 价格1450元


37000型限定版 2580元
39000型原机配 1680元


DC原装美版 780元
DC组装日版 580元


PSONE100/103 单机580元
PSONE100/103 套机750元


任天堂32位手掌机
GBA金银限定版主机490元
GBA（日）橙、黑限定520元
GBA（限）主机1080元


微软XBOX原配制1580元
微软XOBX主机＋直读 1680元
微软XBOX主机＋原装遥控器＋直读1890元

本中心质量第一，服务第一，价格公道，所售主机均为原装正货，保修三个月，终身维修。

PS2 39001（30001、39002、39004、30006、30007）＋双振动手柄＋美塞亚完美直读＋原装8M记忆卡＋原装S端子线＋原装大电源＋PS2支架＋DVD游戏　2050元

游戏配件（免邮费）													
PS2.NGC.XBOX专用VGA	330	PS2手柄4分插	120	DC VGA	60	DC MD模拟器	30	FF10/FF8精装怀表	95/115	FF10/FF8 ZEP打火机	35	合金装备笔盒	40
PS2原装分量端子线	270	PS2原装40G硬盘	1780	DC FC模拟器	30	GBA电视接收器（带电源）	480	FF10/FF8项链＋戒指	35/25	FF10/FF8烟盒	35	樱大战烟盒	40
PS2原装8M记忆卡	170	PS2原装光头（拆机）	480	DC GB模拟器	30	GBA－EZ－FLASH256M刻录卡	750	FF10/FF8夜光手表	75/65	合金装备烟盒	40	樱大战火机	48
		GBA－EZ－FLASH128M刻录卡	490	DC SFC模拟器	40	GBA原装金手指	190	FF10/FF8情侣表	130/120	合金装备火机	48	樱大战笔盒	40

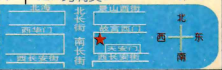
本店经营回收二手正版软件，以旧换新，也可以旧换旧，其它NGP及WS正版卡带请电询

PS2三国无双3/限定版	420/1450	PS2ICO中文版	180/10	PS2基连的野望	180/10	PS2真三国无双2	320/10	X—BOX三国无双2	440/10	NGC生化危机0	420/10
PS2三国无双2＋猛将传白金限定版	690/10	PS2封神演义2	360/10	PS2山脊5	80/10	PS2格兰蒂亚X/限定版	150/590/10	X—BOX合金装备X	420/10	NGC封神演义	320/10
PS2开创世纪Ⅲ	50/10	PS2鬼泣	180/10	PS2实况6 加强版	450/10	PS2三国无双2猛将传	320/10	X—BOX幻魔鬼武者	390/10	NGC实况6加强版	420/10
PS2鬼武者	150/10	PS2幻想水浒传Ⅲ	380/10	PS2异度传说	390/10	PS2旧世界遗产	150/10	X—BOX飞龙	450/10	NGC赛尔达	390/10
PS2实况5加强版	90/10	PS2VR4	90/10	PS2鬼武者2	350/10	PS2格兰蒂亚2	160/10	NGC明星大乱斗	420/10	索尼克2(限定版)	80/10
PS2疯狂出租车	120/10	PS2生或死2加强版	150/10	PS2维罗尼卡	290/10	PS最终幻想4/5/6限定版	980/10	NGC阳光玛莉奥	420/10	DC莎木2（限）	290/10
PS2实况5J联盟	90/10	PS2绝体绝命都市	220/10	PS2幻想水浒传3	320/10	PS最终幻想7/8/9	980/10	NGC星球大战	420/10	DC刀魂	60/10
PS2合金装备2资料篇	240/10	PS2飞机GO2	160/10	PS2铁拳4	320/10	X—BOX生或死Ⅲ	330/10	NGC VR射手3	420/10	DC格兰蒂亚2	60/10
PS2宿命传说2	430/10	PS2装甲核心2	130/10	PS2最终幻想X（国际）	320/10	X—BOX信长野望之岚世纪	430/10	NGC生化危机	420/10	DC火焰圣母	90/10

GBA配件及GBA经典卡带　其它GB卡详查其它广告价格

GBA配件	价格/邮费	GBA配件	价格/邮费	GBA卡带	价格/邮费	GBA卡带	价格/邮费	GBA卡带	价格/邮费	GBA卡带	价格/邮费	GBA新卡介绍	价格/邮费
GBA配件全家福（15件套）	180/5	GBA盔甲	45/5	GBA洛克人ZERO	65/10	GBA信长野望	63/10	GBA玛丽奥2	55/10	GBA街霸ZERO3	75/10	GBA口袋妖怪红·蓝（时钟版）	65/10
GBA充电器＋电源	35/5	GBA摇杆	10/5	GBA大战略	63/10	GBA快打旋风	48/10	GBA黄金太阳2（128M）	138/10	GBA火焰纹章	68/10	GBA指环王双塔(128M)	128/10
GBA高效15小时充电器	95/5	GBA彩装贴膜	25/5	GBA炸弹人	48/10	GBA风之少年	48/10	GBA索尼克	63/10	GBA封神演义	65/10	GBA超级忍	65/10
GBA专用耳机	40/5	GBA专用卡盒	5/5	GBA钻地先生	45/10	GBA皇家骑士团外传（中）	68/10	GBA魔法假期	63/10	GBA光明力量	68/10	GBA索尼克2	128/10
GBA组装贴膜	18/5	GBA扩音器	25/5	GBA蜘蛛侠	65/10	GBA幻想水浒传	48/10	GBA龙战士2	48/10	GBAGT2	65/10	GBA幻装迷宫2	65/10
GBA原装贴膜	45/5	GBA车载充电器	40/5	GBA大富翁	45/10	GBA机器人大战a	63/10	GBA特鲁尼克大冒险2	63/10	机战R	65/10	GBA狙击手	65/10
GBA对战线（2条）	30/5	GBA玛里奥	48/10	GBA钻地先生A	68/10	GBA纯情房东俏房客	95/10	GBA机战A中文版	65/10	三国志（中文）	68/10	GBA口袋妖怪（蓝宝石）	58/10
GBA对战线（4条）	45/5	GBA瓦里奥	63/10	GBA GTA	63/10	GBA Z·O·E	48/10	GBA大战略	65/10	死亡弹珠台	65/10	GBA口袋妖怪（红宝石）	58/10
GBA专用灯	15/5	GBA玛里奥赛车	48/10	GBA游戏王5	60/10	GBA实况世界杯	85/10	GBA黄金太阳（中）	72/10	V拉力3	55/10	GBA魂斗罗	68/10
GBA放大镜＋灯	30/5	GBA黄金太阳	63/10	GBA恶魔城之白夜（中文）	72/10	GBA罪恶工具X	63/10	GBA游戏王6	120/10	游戏王7（128M）	138/10	GBA机器人大战OG(中)	68/10
GBA透明皮套	15/5	GBA龙战士	45/10	GBA口袋J联盟足球	63/10	GBA拳皇EX	63/10	GBA银河之星	68/10	魔法假日（中文）	68/10	GBA超时空要塞	68/10
GBA七彩皮套	20/5	GBA恶魔城	48/10	GBA沙龙曼蛇	55/10	GBA铁拳	63/10	GBA炸弹人2	68/10	风之少年2	48/10	GBA真女神转生	65/10
GBA七彩腰包	35/5	GBA恶魔城（中文）	63/10	GBA寂静岭	95/10	GBA七龙珠	65/10	GBA泡泡龙	55/10	机战R（中文）	78/10	GBA星之卡比	65/10
GBA七彩挎包	35/5	GBA街霸ⅡX	55/10	GBA哈丽波特	65/10	GBA实况2002足球	65/10	GBA黑色细胞	68/10	大战略2	65/10	GBA玛莉奥3	48/10

店址及汇款地址：北京市西城区南长街12号　邮编：100031　由于广告截稿时间早，部分价格有变化，请谅解！
电话/传真(010)66054729　邮购咨询电话：13051327889　收款人：赖伟涛
乘车路线：1路、4路、52路、57路中山公园站下车或乘地铁到天安门西站下车换乘5路西华门站下车北走20米路东或从北海乘5路西华门下车，南走100米路东



兰州宏远游戏精品邮购价目表

6年的风风雨雨
6年的电玩生涯
6年的热情服务
交汇出我们可靠
信誉保证！！！

迎新春　贺新年　本店让利大行动

凡在本店一次性消费200元以上者让利10%　一次性消费1000元以上让利12%　一次性消费3000元以上让利15%　隐形无线耳机从任何角度，您都看不到它的存在，完全隐形：具备自动消除杂音功能，音质清晰自然

敬告：现因游戏市场的多变复杂，我店为了更好的保证广大玩友的切身利益不受蒙骗，特实行所有主机保修一年，终生维修，七天到货的服务宗旨，让您随时感受我们的热情服务！

便宜≠真实　昂贵≠质量　售后信誉才是可靠的保证！

来自加拿大的隐形通讯

保修一年——买的放心

终生维修——用的称心

精品套机　快件邮费50元/套，GB套机30元/套

套机1：PSII30000型原主机+完美直读（不用引盘，兼容PSI，全区DVD）+双专用震柄+原装8M记忆卡+DVD遥控器+专用大电源+游戏（任意十款）	2350
套机2：PSII30000R/300007R型原装主机+完美直读（不用引盘，兼容PSI，全区DVD）+双专用震柄+原装8M记忆+DVD遥控器卡+专用大电源+原装支架+游戏（任选十款）	2300
套机3：PSII39001R型原装主机+完美直读（不用引盘，兼容PSI，全区DVD）+双专用震柄+原装8M记忆卡+DVD遥控器+专用大电源+原装支架=游戏（任选十款）	2200
套机4：PSone原装主机+双专用震柄+专用记忆卡+专用电源+游戏（任选十款）	660
套机5：GBA原装主机+改装+背光灯+装用充电一套+皮套+屏贴+游戏卡（任选一款）	760
套机6：GBA原装主机+专用充电器一套+皮套+屏贴+游戏卡（任选一款）	580
套机7：GBC彩色原装主机+笔式充电器+皮套+屏贴+游戏卡（任选一款）	460
套机8：GBP原装机+笔式充电器+皮套+屏贴+游戏卡（任选一款	260
套机9：DC美版/日版/欧版A版原装主机+双手柄+4M记忆卡+双震动卡+游戏（任选十款）	750
套机10：XBOX日版原装主机+直读+双手柄+变压器+记忆卡+游戏9任选十款）	2700
套机11：NGC原装主机+双手柄+变压器+记忆卡+正版盘（任选一款）	2150



隐形无线耳机
从任何角度，您都看不到它的存在，完全隐形：具备自动消除杂音功能，音质清晰自然



原装单机　快件邮费40元/台

PSII30000/300006R/300007R原陪机+手柄	1700/1500/1600
DC美版/日版/欧版A版原装主机+手柄	650/620/600
PSone100/102/103原配机+手柄	550/560/580
GB厚/薄/彩/GBA原装机（颜色齐全）	160/210/390/480
NGC/XBOX原配机+手柄	1500/1900
“技佳”VCD+CDMP3+PS多功能游戏机	680

游戏周边　快件邮费一律10元（不限量）

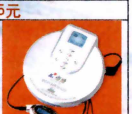
PSII震动手柄（原/组）	130/45	PS普通手柄（原/组）	25/6	DC VGA	35	GBA镜面/帖膜(原/组)	50/5
PSII原装8M记忆卡	150	Ps手柄延长线	8	DC原装/2M/4M记忆卡	105/25/30	GBA2头/4头对打线	8/10
PSIIS端子线（原/组）	190/70	NGC遥控手柄（原）	350	Dc组装震动卡	20	GBA小摇杆	8
PSII专用电源	35	NGC分量线（原）	290	DC手柄（原/组）	85/30	GBA包	12
PSII原装四分叉	110	NGC S端子线（远）	220	GBA充电器（普通/高效）	20/35	GBA贴纸	8
PSONE震动手柄（原/组）	75/35	PS/DC制转	25/30	GBA高亮度灯	285	GBA屏幕保护盖	12

二手主机　快件邮费40/套.GB套机20/套

九成新PS7500/7501/9002原装主机+双震动手柄+记忆卡+电源+制转+数款游戏	450	GBA背光灯（亮度超高.被窝精品）	198
八成新PS7500/7501/9002原装主机+双震动手柄+记忆卡+电源+制转+数款游戏	400	GBA震动手柄+充电器+扬声器	80
七成新PS7500/7501/9002原装主机+双震动手柄+记忆卡+电源+制转+数款游戏	300	GB金手指	90
八成新SS原装主机三洋光头/JVC光头+双手柄+16M记忆卡+8M加速卡+数款游戏	380/400	GBA金手指	130
七成新SS原装主机三洋光头/JVC光头+双手柄+16M记忆卡+8M加速卡+数款游戏	300/350	GBA电视转接器	350
九成新日/美/欧版DC原装主机+双手柄+4M记忆卡+双震动卡+数款游戏	550/580/450	GB烧录机+64M烧录卡	360
GBA/GBC/GBP原装主机+游戏卡	400/300/120	GBA烧录机+128M烧录卡	450

其它产品　快件邮费15元

首售MP3+CD+VCD多功能随声听：液晶显示，款式新颖，携带方便，40秒防震，45小时连续播放，随机赠送遥控器，液晶线控，耳机，电源，AV线，口香糖电池两节（三个月包换，一年包修）。395元/套　（免邮费）



PSII仿正版碟（带说明书，做工精细）35元/张　快件邮费一律10元（不限量）

001维罗尼卡	010铁拳4	019东尼滑板3	028高达战记
002皇牌空战4	011龙战士5	020创造球会	029三国志猛将传
003燃烧战车II	012生与死2	021魔剑X	030王国之心FINAL MIX
004最终幻想10	013SD高达6世纪—NEO	022决战1、2	031三国无双2(中)
005鬼武者 1 2	014星海传说3	023三国战记	032鬼泣1/2
006真魂斗罗	015宿命传说2	024寂静岭2	033实况6
007合金装备2—本质	016格斗之王2000	025装甲核心3	034GT3
008幻想水浒传3	017山脊赛车5	026保镖	035钟楼3
009高达0079	018无尽沙加	027忍	036ICO中文版

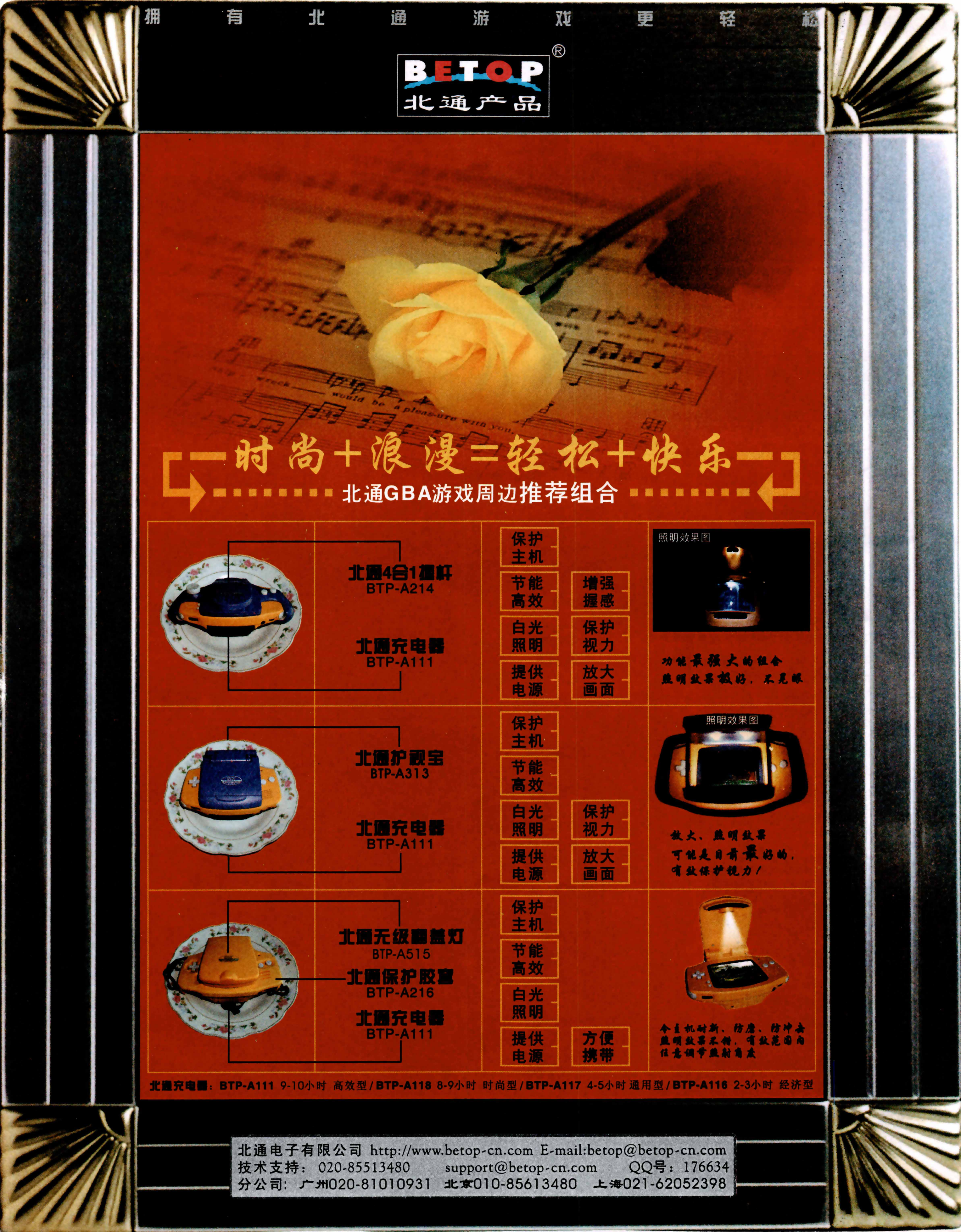
GBA卡　快件邮费一盘5元，两盘以上均10元

瓦里奥	65	黄金太阳（中/日）	55/35	索尼克	55	火炎纹章	55
玛利奥1/2/3	35	恶魔城（中/日）	55/35	机战A（中/日）	55/35	天使之翼	55
三国志（中/日）	55/35	黄金太阳2	120	拳皇EX	55	鬼眼狂刀	55
蜘蛛侠	35	白夜协奏曲(中/日)	55/35	洛克人EXE2/3	55	指环王双塔	100
V拉力3	35	实况足球口袋版2	55	传说的星之徽章	55	特鲁尼克1/2	55
光明之魂（中/日）	55/35	真女神转生之光之书	55	沉默狙击手	55	幻想传说2	55
快打旋风	35	真女神转生暗之书	55	银河战士	55	七龙珠RPG	55
机战R	55	口袋妖怪(红宝石/蓝宝石)	55	实况2002	55	古惑狼	55
学校创造	55	超级机器人大战OG	55	GT1/2	55	街霸 2/3	55

各种高达模型，人物玩偶，游戏攻略，GB卡，PS碟/DC碟（三），PS2碟（5元/8元/10元），XBOX碟（35元）目录来函免费索取

汇款，通信，寄货地址：兰州市中央广场邮局1006信箱　收款人：兰州宏远电玩　邮编：730030 邮购，咨询，售后：0931—4660157　经理13893282077
店址：乘31，71，102中山林站下车，外国语学校斜对面　营业时间：早9：00——晚19：00（节假日不休息）
加盟店：兰州市新义乌购物广场5F“首信”专柜“　嘉乐电玩：电话：3612554　营业时间：早9：30—晚：20：30（节假日不休息）
注意：请玩友在汇款时一定写清所购物品及详细地址！！！　高价回收，各种二手机，价格请来电咨询，并可贴换新机。



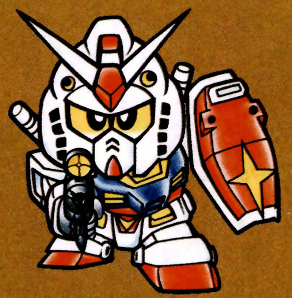


拥 有 北 通 游 戏 更 轻 松
BETOP®
北通产品
时尚＋浪漫＝轻松＋快乐
北通GBA游戏周边推荐组合
北通4合1摇杆
BTP-A214
北通充电器
BTP-A111
保护主机
节能高效
增强握感
白光照明
保护视力
提供电源
放大画面
照明效果图
功能最强大的组合
照明效果极好，不晃眼
北通护视宝
BTP-A313
北通充电器
BTP-A111
保护主机
节能高效
白光照明
保护视力
提供电源
放大画面
照明效果图
放大、照明效果
可能是目前最好的，
有效保护视力！
北通无级翻盖灯
BTP-A515
北通保护胶套
BTP-A216
北通充电器
BTP-A111
保护主机
节能高效
白光照明
提供电源
方便携带
令主机耐新、防磨、防冲击
照明效果不错，有效范围内
任意调节照射角度
北通充电器：BTP-A111 9-10小时 高效型 / BTP-A118 8-9小时 时尚型 / BTP-A117 4-5小时 通用型 / BTP-A116 2-3小时 经济型
北通电子有限公司 http://www.betop-cn.com E-mail:betop@betop-cn.com
技术支持：020-85513480 support@betop-cn.com QQ号：176634
分公司：广州020-81010931 北京010-85613480 上海021-62052398

读者大人投稿的正式版

绝对隐藏 秘技天地

我们下期接着开会，大家不要缺席哦？





天地会领导的发言：

本期天地会总舵考虑到广大会众的投稿热情不断高涨，作为天地会第？代领导人，现在不得不站出来发话。啊哼，有三句话讲：

1.坚决不理所谓的金手指秘技。

2.继续采取奉献精华的原则，走坚持实用为本的道路不动摇。

3.时刻作为广大会员的旗手，死而后已。

4.不排除动用职权优先放出本编所喜爱的SLG、FTG、RPG类游戏秘技先。

5.……………………不说了。

ARC 格斗之王2002

游戏推荐度：9　秘技实用度：9

●全人物隐藏超杀

在该作中所有人物可出的隐藏超杀条件为：

1.血红状态，即HP低于四分之一时。

2.爆气后还有必杀槽至少一条。

草雉京	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←＋AC
二阶堂红丸	→↙↘←→＋A、B、C、D
大门五郎	→↓↘←↓↙＋BC
八神庵	↓↙←↙↓↘→←→＋AC
麦卓	→·D·C·B·→
薇丝	空中←↙↓↘→↑↓＋AC
特瑞	↓↘→↓↘→＋AC
安迪	↓↘→↓↘→＋AC·BCD
东丈	↓↘→↓↘→＋BD
莉安娜	↑↓↑↓↑↓＋BD暴走后，↓↙←↙↓↘→ ＋BD
拉尔夫	↓↙←↙↓↘→↓↘→＋AD
克拉克	←↙↓↘→←↙↓↘→＋BD
K'	↓↙←＋C·A
马克希姆	→·B·C·→·C
薇璞	←·B·C·←·C
温妮莎	→←↙↓↘→＋AC
塞斯	近身→←↙↓↘→＋AC
雷蒙	↓↙←↙↓↘→＋AC
阪崎良	↓↘→↓↘→＋AC
罗伯特	↓↘→↙↓↘←＋BD
阪崎琢磨	←→↓↘＋AC
雅典娜	↓↘→＋ABCD·D·C·B·D·C·B·A＋↓↘→AB或↓↘→BC
秦崇椎	↓↘→↓↘→＋BD
镇元斋	↓↘→↓↘→＋BD
不知火舞	D·B·C·C·↑
阪崎由莉	→←→↘↓↙←＋BD
李珍珠	→·B·C·→·C
山崎龙二	→↘↓↙←→↘↓↙←＋BD
玛丽	空中←↙↓↘→↑↓＋BD
比利	↓↙←↙↓↘→＋BD
金家潘	↓↙←↙→＋ABCD
陈可汉	B·A·↘·C·A
蔡宝健	空中←↙↓↘→←↙↓↘→＋AC
库拉	AC·BD·ABC
K9999	空中←→←→←→←→
安赫儿	←→↓↘＋BD·BCD
七枷社	↓↙←↙↓↘→＋BD
夏尔米	近身↓↘→↓↘→＋BD
克里斯	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AC
里七枷社	B·D·A·ABC
里夏尔米	B·A·←·A·A、B、C、D
里克里斯	D·C·↓·C·D

——北京　LULU

星尘大海：好游戏。



PS 寄生前夜2

游戏推荐度：8　秘技实用度：6

●游戏中的组合攻击

用枪刃，装备子弹，什么子弹都行（只有3种），在用枪刃打到对方的一瞬时，松开R1键（注：方块键不要松），快速按下R2键，之后嘛，大家自己看吧！

——北京　凭什么上完班

PS2 横行霸道·罪恶都市

游戏推荐度：9　秘技实用度：9

●所有作弊码

三级武器入手　R1 R2 L1 L2 ←↓→↑←↓↓↓

体力满　R1、R2、L1 o←↓→↑←↓→↑

装甲满　R1、R2、L1 ←↓→↑←↓→↑

所有大暴动　↓←↑←R2、R1、L2、L1

女孩跟随主人公　O、L1、L1、R2、O、△

出现坦克　O、O、L1、O、O、O、L1、L2、R1、△、O、△

凯迪拉克出现　↓、R1、O、L2、L2、R1、L1、←、←

全部汽车爆炸　R2、L2、R1、L1、L2、←、R1、L1、R2、L2

——北京　LULU

星尘大海：这次放上GTA·VC的秘技，不过还是希望大家能凭实力爆机啊。

GBA 古惑狼A

游戏推荐度：7　秘技实用度：7

●100%完成度

通关一遍后，打邪恶博士后，就进入隐藏关，过关后就能得到最后一颗钻石，使完成度达到100%，前提是必须得到所有的钻石及钥匙（黄）。

——贵州　张云峰

星尘大海：张读者的意见和建议十分的中肯，今后我们一定会认真跟进的，真希望以后能多多来稿指教啊。

PS 最终幻想2

游戏推荐度：9　秘技实用度：6

●以低等级打败不死卫兵

第一个任务是到费音城去找斯考特，在城中会遇到许多不死的卫兵，与其交谈便会开战。当敏武加入队伍后，主角和女主角只要学得一定程度的火焰魔法，便可以向不死卫兵挑战。首先是在队列中将男女主角、敏武排在右排，将斧头兵排在前排，然后对话开战。一出来便给两个主角以火魔法攻击指令，斧头兵以攻击指令，敏武对斧头兵以复活指令。然后开始。不死卫兵以极高速先制攻击，绝对只打斧头兵，随后便会中两个主角的魔法，再来敏武又会复活斧头兵，如此一直打下去。便可获胜。战

利品极诱人，有火焰弓、青蛙术之书等高级物品，多打几次便会狂升HP及魔力。

——广东 郭林

星尘大海：看来阁下还没有放手PS啊，在这个PS2、GBA满天飞的年代，欢迎PS秘技再起。

ARC 格斗之王2002

游戏推荐度:9 秘技实用度:9

●里草雉京的出现方法

将选人光标移至草雉京处，后依次输入↑↓→←↓↑← → 即可出现。

里草雉京的出招表：

普通投：

扒铁 近身←或→+C

一刹背负投 近身←或→+D

特殊技：

外式 轰斧阳 →+B

外式 奈落落 ↓+C

八拾八式 ↘+D

百八式 暗炎 ↓↘→+A、C

贰百拾贰式 琴月阳 →↘↓↙←+B、D 可super cancel

百式 鬼燃烧 →↓↘+A、C 可super cancel

百壹式 胧车 ←↓↙+B、D

七拾五式 改 ↓↘→+B、D·B、D

九百拾式 夜鸟摘 ↓↙←+A、C

超必杀：

里百八式·大蛇雉 ↓↙←↙↓↘→+A、C

MAX超必杀：

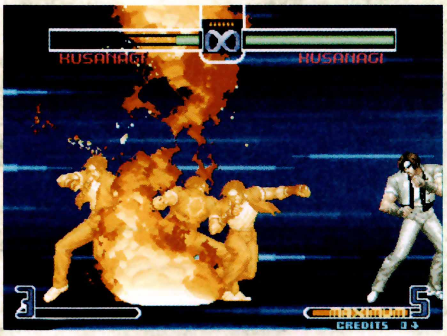
里百八式·大蛇雉 ↓↙←↙↓↘→+AC

隐藏超必杀：

最终决战奥义·无式 ↓↘→↓↘→+AC

——北京 LULU

星尘大海：再说一次，好游戏。



PS2 指环王·双塔

游戏推荐度:8 秘技实用度:8

●游戏作弊码

体力全回复,在游戏中按暂停键，按住L1、L2、R1、R2、再输入△、↓、X、↑

恢复弓箭、飞斧,在游戏中按暂停键，按住L1、L2、R1、R2、再输入X、↓、△、↑

学会所有LV8技能,按住L1、L2、R1、R2再输入X、X、↓、↓

学会所有LV6技能，按住L1、L2、R1、R2再输入□、←、□、←

增加经验1000点，按住L1、L2、R1、R2再输入X、↓、↓、↓

（所有秘技无需通关）

——北京 LULU

星尘大海：这次就是指环王的秘技补完，哈哈，不要怀疑。

GBA 恶魔城·白夜协奏曲

游戏推荐度:9 秘技实用度:6

●游戏中的小秘密

马克西姆,不仅有分身攻击(←→↑↓B)和空翻（跳起后↓↑A）,还有HP全回复（↑↓ →B）。此技对于防御极低的马克西姆十分有用,不过此技耗费惊人（心消耗50点）。

另外，在下角的记录点有一隐藏房间，记录后可用浮空（↓↑A）“飞”上去。在此处可得到终极魔法书——召唤书（威力极为恐怖）与一件家具。

——湖北 陈凯鹏

星尘大海：不用说的好游戏，究极ACT，秘技也是满天飞啊。

GBA 盗墓者

游戏推荐度:7 秘技实用度:7

●游戏密码

最近玩了《盗墓者》，感觉不错，现在将其所有密码奉献出来，从左至右：PRLD GAZE MEDI HAXE PATH BONE TREE LINK KURZ HELL WEFX MEMO HEAR FITZ ELRC CLIK MGSL ROMA MANK AEON TIME OLIM LAND HILL CHEX STLK MECH ARKD MUSH SPOK LITH ARIA。

——北京 LULU

星尘大海：GBA上的《古墓丽影》不知道大家入手了吗？本编觉得不错啊，推荐给劳拉迷们。

PS2 超·战斗封神

游戏推荐度:6 秘技实用度:8

●游戏中的秘密

1、完成ふつぅ难度的初级サバイバル模式可以选择杨戬，并获得仙宝珠（战时可自动恢复仙力）。

2、完成ふつぅ难度的中级サバイバル模式可以选择黄天化，并获得重破翼（战时自动进入加速状态）。

3、完成ふつぅ难度的初级サバイバル模式可以选择邓蝉玉，并获得力宝印（其作用为战时可自动恢复体力）。

4、完成もずかしぃ难度的初级サバイバル模式可以选择闻仲，并获得金刚幡，其作用为战时自动进入防御加倍状态。

5、完成もずかしぃ难度的中级サバイバル模式可以获得豪力鞭，其作用为战时自动进入攻击加倍状态。

6、完成もずかしぃ难度的上级サバイバル模式可以获得桃源境，其作用为仙力无限！

——北京 LULU

星尘大海:我讨厌战斗封神,不过我喜欢他的秘技。

GBA 超级机器人大战OG

游戏推荐度:9 秘技实用度:7

●隐藏要素

①狮子王剑（シシオウブレド）入手方法：在26话结束时熟练度不小于23，走流星路线的话要求击坠数不小于50，走响介路线则要求响介击坠数不小于70。

②重力炮（グラレトランチャー）入手办法：在31话结束时熟练度不小于29，走流星路线的话要求响介击坠数不小于55，走响介路线则要求流星击坠数不小于55。

●通关的奖励

通关后看完STAFF会让你储存记录，读取这个记录后选择另一个主角路线，再度通关后储存记录，这样三周目时以下数据会继承下来：

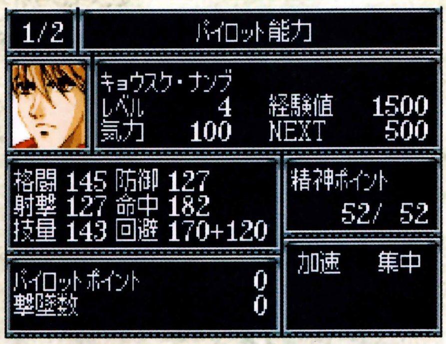
1、人物パイロットポイント数继承（无论是否用过）。

2、资金（无论是否用过）。

3、人物精神修得为原来2/3。

——广东 张华

星尘大海：机战机战机战机战机战机战机战机战机战机战。



GBA 口袋妖怪·红宝石蓝宝石

游戏推荐度:7 秘技实用度:7

●关于最终BOSS

在本作中最终BOSS要连续对战五人，而且他们手中全是五六十级的强力怪物，难度可谓一绝，玩者不是级别不够，就是回复药不足，经多次的练习，本人总结出一个方法，进去之前所有钱都买回复药,只留十几块钱，打赢第一人之后（第一人并不难），在第二位输掉，这样又可以出来再打第一人，练级奇快，又可以把赚得的钱带出来一半去买回复药，可谓一举两得，反复几次后再打，其它四人就容易多了！

——北京 何兵

星尘大海：口袋妖怪？妖怪？神仙？神仙？妖怪？谢谢。


COMIC THE REVIEW
漫画批评
剑豪2之卷
作者：不思议三十郎
全国的剑豪们让我们动员起来，尽可能多地寻找任务吧！
一个也没找着…
到底在哪？
不管怎样，我们还是先玩一下吧。
全国的武士们集合——！
这是一款让武士以剑豪为目标成长的游戏。
うおむさくるしい
也许是因为以武士为题材，所以游戏显得阴沉沉的。
全都是板着脸的人弄得气氛更加阴沉！
武士要通过和别的武士战斗而成长。
ふん
おりゃ
通过观摩对手的招式，自己也可以掌握更多的技巧。
尽管最初很弱，但只要下工夫锻炼就没问题了。
やあ
えい
可是训练真的很没意思…
武艺提高后战斗面也广了，可以见到更多的武士。
好久不见了，你还是那么有男子气概啊
这家伙和我真的是亲戚吗？！
玩起来相当有成就感。
尤其在决定反击技时心情很爽，攻防战也更加精彩。
尝尝这个
时间和强度也没问题，很容易就可以判断出来。
尽管技巧可以根据《技巧编集》设定，但一开始还是让人不知所措
什么啊！根本编不了嘛！
没掌握技巧也不会编集却没有自觉的人。
习惯了的话就可以编出许多自己喜欢的动作，非常方便。
姿势
反击技
原来是这样啊，我明白了。
一旦变强就忘乎所以…
这家伙干什么？
えい
えい
一投入练习状态就什么也不管了。
没办法，我太强了嘛。
但是…
嗨
嗒嗒嗒嗒
彭
嘿！这个！



一决胜负时充满紧张感，因为失败就代表死亡。
ズビュ
不得了，血啊！
"黑暗决斗"的纪录是以连胜的局数计算的，加油吧！
うぐぁ…
最后还是死了，重新读纪录吧…
这种时候大家要小心哦！
知道了
以在御前决斗中夺得优胜为第一目标。
デ
会有人送来开赛通知。
请参加
呜哇哇阿
虽然一旦获胜这部分就会被清除掉，但以后还是可以继续玩。
とりゃあぁ
不，获胜时其实还是很高兴的。
说起来多亏有那些有名的剑豪存在，我才能玩得这么高兴
佐々木小次郎
柳生十兵衛
本人天下无双！
剑豪们的进攻气势十足！
冈田以岁
等等一下…
一开始虽然被对方的气魄压倒…
但形势逆转。
我要打倒你！
我也是有志气的。
此外，在"赌博决斗"中也可以收集到刀。
相互以刀为赌注一决胜负！
但游戏难度较高。
从"任务屋"接手的工作像迷你游戏似的，令人耳目一新。
多次出现的女人
你是千姬吧。
特别是和知名的剑豪对决更是刺激。
啊，这不是武藏吗？
一开始对别人都是不理不睬的。
还要经常擦拭宝刀。
自宅
尽管常常要一动不动的，但是要是得到名刀的话也心甘情愿…
这样也能动，我更想看看了。
这种时候，无论男女都要成为武士。（这就是武士道精神）我好像就已经有了那种精神了。
如果是日本人就要喝茶和有武士道精神！
在道场常常也能听到心得。
人生中充满了哲学。
内容我全都忘了…
かぁー!!



SPEAK OUT',DON'T BE AFRAID!

Game bar

游戏点评

责编/星尘大海

GBA 海贼王·NANATSU岛的大秘宝

厂商：BANPRESTO　类型：ACT　媒体：卡带



没想到人气漫画《海贼王》被改编成GBA游戏了!真是让漫画迷和游戏迷们高兴,这回可以随时随地看到搞笑可爱的主角们!

游戏的故事主要是讲：海贼王和一群朋友们在船上决定去探宝，这时突然在海面上出现了奇怪的龙卷风，把船给吹翻了。当主角海贼王在沙滩上醒来的时候，发现其它的人都失踪了，只剩下鹦鹉。于是他们决定在岛上探个究竟，展开了又一场新的冒险……虽然故事老套（我都会编），但仍是令人——感——动——啊！

游戏的模式是闯迷宫（很简单），战斗系统是SLG。整个游戏像是RPG+ACT+SLG，战斗系统方面制作得非常出色，主角的必杀技画面真是振奋人心！非常爽快。

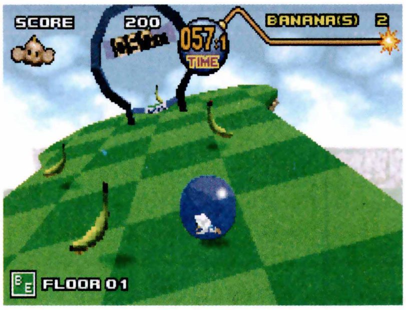
游戏的画面非常漂亮，在迷宫里的背景更是精美，一点也不亚于“黄金太阳”，处处可以感受得到GBA的光源处理能力。总之，这是一款在GBA上不容错过的游戏，大家快去玩啊！

——武汉李卉梅

角色：10	操作性：8
画面：9	创意：7
音乐：8	移植度：——
情节：7	总评价：8.5
游戏时间：穿版	

GBA 超级猴子球

厂商：SEGA　类型：ACT　媒体：卡带



没想到NGC上的超级猴子球会跑来GBA上，真让我小小吃了一惊。真是什么游戏都能有GBA版，GBA无敌！

玩过这款游戏后觉得超级猴子球的游戏乐趣在GBA上一样发挥得很好，也展现了GBA的三维图像处理能力。游戏中有可爱的四只猴子角色供玩家们选择。还有许多设计巧妙有趣的赛道。虽然说赛道的颜色很单一，一片绿色……但这也可以保护眼睛啊！因为是三维的表现手法，所以在操纵小猴子转弯的时候视角也跟着变化，对于玩惯了平面GBA游戏的玩家来说,确实有些不适应。游戏的乐趣体现在简单的规则加上设计丰富的赛道上,玩家只需操纵十字键在规定的时间内到达终点即可，当然最强还有“吃”完香蕉。

不管怎么说,这款在NGC上卖得不错的创意游戏出现在GBA上,让没有NGC的玩家也体验一下这款游戏的乐趣。而且放在GBA上玩也很合适,闲来无聊,拿出来闯几关,顺便炫耀一下GBA的3D实力。

——武汉李卉梅

角色：9	操作性：6
画面：8	创意：7
音乐：7	移植度：——
情节：——	总评价：7.5
游戏时间：随时随地	

PS2 卡片召唤师2

厂商：大宫SOFT　类型：TAB　媒体：DVD-ROM



苦等了一年，头发都掉光了，《卡片召唤师2》才移植PS2，想当初要玩到DC版还真不是那么容易呢，不过经典就是经典，销量不能说明问题，为它去买张正版——值。

玩过前作的人一定会为它精美的画面，收集、对战的乐趣所折服，而二代正好将这些优良传统发扬光大，画面、音乐全面Power up（这是应该的），卡片一口气增加了一百多张，游戏中所有卡片和插画全部重新绘制，而且均出自名家之手，直看得人血脉贲张。

其实《卡片召唤师》系列玩的就是收集和对战。玩过1代的人都知道，要将所有卡片收集完简直就是一个浩大的工程，没有超强运气和200小时以上绝对没戏。而这次《扩充版》在此基础上又增加了一个金币系统，看来收集狂们又将被谋掉N个小时了。

角色：9	操作性：10
画面：9	创意：9
音乐：8	移植度：10
情节：8	总评价：9
时间：100小时以上	

对战的乐趣不必我废话了吧。游戏本身就含有“大富翁”的要素，最适合多人对战。说到这才发觉，越经典的游戏，越无法用语言来表达，只要你玩一下，包你几小时不肯罢手，绝不会令你失望。

最后预祝《卡片召唤师3》早日发售，正版必买……

——广西曾纬

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

PS 高达格斗W&G

厂商：BANDAI　类型：FTG　媒体：CD-ROM



本来对这个游戏没抱什么希望，印象中BANDAI做的格斗都是些类似“龙珠”、“海贼王”之流的垃圾，但尝过这碗冷饭，感觉此作就BANDAI自身水平而言算是可圈可点的了。

首先是在手感方面，BANDAI的确下了很大功夫，玩起来好像亲自驾驶机体一般，出招统一成了下前拳，前下后脚等标准模式，十分亲切，招数制定有些夸张，爽快感十足，但无赖或无用招也不少，人物比例较大，画面看重表现了机械的质感与沉重感，虽然有些粗糙，但就PS而言，算是相当华丽了，而背景画面就太粗糙了，不知为什么要做成3D的，用GC不好吗？人物开始只能选6个，着隐藏人物的加入，再加上LOAD另一版的角色……

大约能造30个，从Rx78到G-UNIT都有涉及到，赶上KOF3，有顶天！但毕竟是“廉价版”，为赚钱分成两份卖就罢了，没片头没ENDING就算了，音乐方面也没请到TWO-MIX我忍了，可没声优配音就太令人不满了，本想再度领略一下绿川光、中原茂大人的优美噪音，残念了，只好去打机战A。

其实要是BANDAI把做模型的劲头用在这儿，那么此作将是款相当完美的游戏，总之，格斗迷可以拿来解解闷，高达迷却是必玩。

——北京HEAT

角色：10	操作性：8.5
画面：8	创意：6
音乐：5	移植度：——
情节：6	总评价：7.5
游戏时间：5小时	

GBA 传说的炸弹人

厂商：HUDSON　类型：A·RPG　媒体：卡带



炸！炸！炸！A·RPG的炸弹人又在GBA上登场了！化身为A·RPG形式的炸弹人已在GBC与GBA上各推出过一作，品质都相当不错，而本作的质量自然不必怀疑。

进入故事模式，玩家可以让主角到各个村子去收集情报，也可以凭着自己手中的炸弹不断往前冲，游戏的自由度相当高。在大地图上面采用的是八方向移动方式，即可以斜向移动；而在迷宫中则采用四方向移动方式，这也是正统的炸弹人移动方式。无论是在大地图上还是在迷宫中，都有一定量的谜题，而解决难题的关键就是炸弹人手中的各种炸弹(汗……感觉有点像恐怖分子)。游戏剧情虽简单却不乏搞笑画面，比如敌人被炸得两眼鼓起，嘴巴张大的傻样让人看了都会忍俊不禁(狂汗……真是恐怖的取乐方式！)

另外，该游戏支持一卡四人联机。联机时有多种游戏模式可供玩家选择，但无论哪一种模式都会让玩家享受到“与人同乐”的快感。

总之该游戏质量不错，炸弹人系列Fans要试一试，玩腻了“大作”的玩家可以换口味试一试，喜欢联机的玩家更应该试一试。

——广西方文

角色：9	操作性：8
画面：9	创意：9
音乐：7	移植度：——
情节：7	总评价：8
游戏时间：30小时	

GC 生化危机0

厂商：CAPCOM　类型：AVG　媒体：DVD-ROM



真有幸能在第一时间玩到这款游戏，玩过之后我才发现她比我想象中的还要好！真不愧为举世巨作呀！（笑）

首先不得不谈的是游戏画面。高科技含量的背景贴图借助着NGC的强劲机能表现得淋漓尽致。许多场景都美到了极点，单单让角色在这样的场景中行走，就已经令玩者享受至极。本作对丧尸的刻画更是在1代的基础上又进一步，丧尸们可谓“美”到了极点！它们的每一块烂伤巴，攻击的每一招一式和那一身血淋淋又沾满尘土的衣服，没有一处不给人以真实的感觉，也让本作的恐怖感大幅度上升。

《生化0》的全新系统真让人不得不向Capcom脱帽致敬。双人配合共同逃生的系统可以算作《生化》系列的一个里程碑。这一点就决定了本作最大的乐趣就在于如何考虑二人合作来共同解谜。

总之，由于制作者的费尽心血和硬件平台的出色性能，这款《生化0》几乎完美。

它的确是一款不可多得的AVG顶级游戏。如果你喜欢探险，喜欢刺激，如果你是个《生化》迷，就没有理由错过她。

——广西方文

角色：9	操作性：9.5
画面：9.9	创意：9
音乐：9	移植度：——
情节：8.6	总评价：9.6
戏时间：20小时以上	

WSC SD高达G世纪·独眼世纪

厂商：BANDAI　类型：SLG　媒体：卡带



本作是百位在WS上“SD高达G世纪”的第三作，也可以算是为年底的PS2上SLG超大作《SD高达G世纪-NEO》做的一道开味菜。

本作首先吸引人的地方便是加入了百位的原创机体——独眼高达(怎么越来越像机战了)，而本系列的精髓——“捕获”系统仍然保留，玩家可以随时捕获敌方机体，甚至一些BOSS级机体，不过与PS版不同的是玩家要用三只机体把想要捕获的机体围住，再实行捕获，当然敌方HP越少捕获率就会越高，有时这种捕获也会演变成一种战术，提高了游戏的耐玩度。

本系列最经典的开发改造机体这个系统仍被放在每关结束后的调整画面内，玩家可以用在战斗中得来的强化部件来改造机体，开发出更强的机体，如果多多捕获的话，甚至可以开发出D高达这种超强机体。

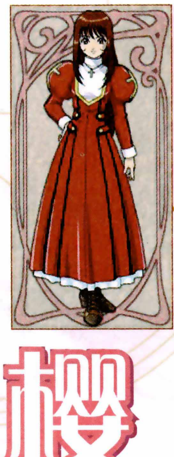
本作的战斗画面做得十分出色，虽说WSC的机能并不比GBA强，但百位却可以把机体做得近乎于3D，战斗画面中抽刀、挥剑、射击等动作做得十分细致，整个游戏中所有机体的动作表现非常丰富，就像机战α外传中一样会动！！而且通关后出现的隐藏要素也很多，还有人物、机体图鉴，以及音乐欣赏模式，绝对是高达迷们的必备游戏，我推荐有条件的人都应去玩一下，他一定不会让你失望的！

——浙江沈烨房

角色：9	操作性：9
画面：8	创意：7
音乐：7	移植度：——
情节：9	总评价：8
游戏时间：20小时以上	

樱花依然 浪漫不在

樱大战系列漫谈



星尘大海：哈哈，又是一位不知名作者来稿，看来做好事不留名的读者很多啊，不过他（她）的文笔不错，加之所写又是本编很喜欢的樱花大战系列，作为带点SLG色彩就通杀的本编来讲，真是不得不让该文公诸于世了。大期待机战系列专评的出现。

自1996年以来，一股樱花风暴席卷了整个日本列岛，至今仍然没有减退，你可以喜欢SONY，你也可以对SEGA嗤之以鼻，但如果你想感受一下太正时期的浪漫，你就绝对没有理由去错过这款“樱大战”！作为SEGA主机上的最重要的作品之一，虽然没有改变SEGA主机的命运，却吸引了大批的FANS，使无数人为之疯狂，那么这款游戏到底为何有如此的魅力呢？下面我们就来回顾一下樱大战的历史，如果你在此之前没有接触过樱大战，希望此文可以让你感受到太正的浪漫！如果你已经接触了樱大战，希望可以和我们一同来回忆一下太正的浪漫！



樱大战1

在SS和PS的主机大战中，1996年可以说是关键的一年，也是从这一年开始，PS奠定了在主机大战中的胜利！可在1996年的9月27日，这天却完全属于SEGA，SEGA完全可以以为9月27日而自豪！因为樱大战系列的开山鼻祖樱大战1在这一天发售了！故事的背景讲述了在太正时期（并非日本历史的大正时期）的帝都不断地受到魔的威胁，而为了与魔对抗，日本政府成立了帝国华击团。帝国华击团由6名来自世界各地的拥有灵力的少女组成，而樱大战1的故事就是从在士官学校毕业的大神一郎被委派到帝国华击团担任队长开始！故事基本上分为两部分，即对黑之巢会的战争和对降魔的战争。前一部分的故事概况是帝国华击团和黑之巢会的战争，虽然最后帝国华击团取得了胜利，但黑之巢会却在最后时刻发动了六破星降魔阵！而后一部分讲述的就是因为六破星降魔阵解开了被封印在帝都底下的降魔，使帝都面临更大的威胁。为了守护帝都，帝国华击团再次集结，最后在全体的努力下，终于打败了降魔，守护了帝都的和平！



如果从游戏类型上来说，樱大战应该算是溶入了SLG要素的AVG恋爱游戏！虽然游戏的名字叫樱大战，但游戏所主要描写的，却不是战略部分！在人物的刻画方面可以说也设计得非常成功！如害怕闪电极爱吃醋的真宫寺樱，高傲蛮横的神崎堇，冷酷的玛利亚，天真的爱丽丝等等，都给玩家留下了深刻的印象；而这些人物的性格，有些是在平时的日常生活中反映的，有些则是在特定的剧情下表现出来的！在当时的其他恋爱AVG游戏中，人物的性格大都是通过对话来表现出来的，樱大战的这种人物性格的表现手法，显然要比仅仅只是通过对话来表现人物性格要高明的多！樱大战的音乐则更是无懈可击，不论是开头的那首振奋人心的“檄！帝国华击团”，还是结尾的那首“花开&少女”无一不与主题紧密相连！至于剧情，樱大战的剧情安排也勘称完美！仿佛将玩家真正带入到了游戏中去，同游戏中的人物同呼吸，共命运！而这在其他的同类型游戏中是少有的！樱大战之前，在这类游戏中最为成功的应该是心跳纪念品系列！虽然两者都是AVG式的恋爱游戏，但樱大战所表达的主题是“以爱止战”，相对于心跳纪念品的纯粹追MM的主题，也要深刻多了！可以说樱大战开创了一种全新风格的游戏类型！因此创下SATURN原创游戏的最高销量纪录，并荣获1997年度CESA大奖的"超白金"奖，"1997年度最佳游戏"准超白金奖也算是实至名归了！相信国内的很多玩家也是因为这个游戏而购买SS的！

樱大战2・望君珍重

在1代推出1年半后，万众期待的2代终于在1998年4月4日发售了！并加入了望君珍重的副标题！2代吸取了1代中的精髓，并且对1代中广受好评的LIPS系统进行了改进，导入了作战指令系统！在人物方面，新加入了两名新队员织姬和蕾妮，加强了花组的战力！

2代的故事背景是太正13年，在帝国华击团击败了黑鬼会和降魔后，帝都恢复了和平，然而这



和平却是短暂的！一个名为黑鬼会的邪恶组织再次挑起了战争，并且在帝都又出现了降魔。而且在这一连串的事件背后，还隐藏了野心家的大阴谋。当然，最后还是败在了我们英勇无敌，玉树临风的帝国华击团手下！（笑）可以说2的故事是1代的补充，也是降魔之战的终结！

如果说1代的故事结构略显单调的话，2代绝对弥补了这个缺点！京吉庆吾在帝都发动政变帝剧被占，米田老头被刺，黑鬼会的鬼王竟然是真宫寺樱的父亲以及古代降魔新皇的出现......相比1代，花组在2中所遭遇的困难和故事的紧张程度，都绝对在1之上！在系统方面，加入了风、林、火、山的作战指令,会根据玩家的选择不同,使花组在战斗中偏向于攻击或防守。虽然此系统后来被玩家称之为鸡肋，但却在樱大战3－巴黎的燃情岁月中大放异彩，当然，这是后话！2代仍然沿用了一代的片头曲，但经过重新制作，因此也令玩家耳目一新！最后，不得不提一下樱战2中新加入了两名角色，织姬和蕾妮，此2人的性格各取两个不同的极端，织姬甚至比堇还要傲慢，而雷尼在特定的剧情之前，其冷酷程度也远远超过玛利亚！堇和织姬都是名门贵族，并且都很傲慢，但在人物的刻画上，给玩家的印象却并不一样，堇就是堇，织姬就是织姬，虽然性格有相同的地方,但玩家绝对不会将两人混淆，这也是樱大战2一个很成功的地方！或许是悲剧总比喜剧能打动人,或许是为了3的剧情留个伏笔，在2的最后结尾,大神虽然晋升为中尉，却必须要去巴黎留学！两个相爱的人却不得不分离，相信结尾处，大神在船上读信的那一段应该感动了无数的玩家！虽然SS也是在1998年停产的，但樱大战2的出现绝对为SS划上了一个完美的句号！



樱大战3·巴黎的燃情岁月

2001年对于SEGA FANS来说，有3件大事，DC停产,莎木的发售，还有就是 令无数FANS望眼欲穿的樱大战3的发售！从3月22日在秋叶原排起的长队中就可以知道樱大战这个游戏的分量了！虽然DC已经宣布停产，但樱大战的品质绝对没有因为这个原因而有所降低！因为是在DC上推出，樱大战3各个方面都进行了大刀阔斧的改变！记得以前有人在樱大战1发售时，评价说游戏有两个遗憾，一是动画因为SS机能的原因而未能做成全屏幕的，二是在3D作为游戏主流的情况下，樱大战的战斗画面却还是传统的2D！而樱大战3在这两个方面可以说都做了最大的改进，可以说3代游戏画面和动画融合得天衣无缝！而在战斗系统上加入了崭新的ARMS系统，战斗的画面做成了3D的，而且借助DC的机能高于SS，将3D式的战斗画面做成了华丽的近似于灵魂能力的画面！限定版的樱3即使在今天DC的正版游戏大幅下跌的情况下,仍然在卖天价，即使如此，仍有不少FANS收藏，其品质之高，由此可见一番！

樱大战3的故事背景设定在大神一郎去巴黎的留学期间，由于巴黎也经常遭到拥有魔力的怪人的威胁，法国政府便打算仿效日本，成立巴黎华击团来保卫城市，而大神一郎到巴黎留学的真正目的就是将帝国华击团的成功经验传授给巴黎华击团， 并且帮助巴黎华击团保卫城市！当然，当然，我们的大神队长的另外的任务或者说目的就是泡泡MM啦之类！由于3代中新加入了ARMS系统，使得樱大战本来就非常简单的战斗部分变得更加更加的简单！最后，倒霉的BOSS只好被我们英俊潇洒，英勇无敌的大神做掉（旁边众人皆倒，惟有大神曰：多谢夸奖！）

个人觉得，大神一郎去巴黎留学的那段剧情作为外传是非常合适的，可真没有想到在樱大战3中会用这段故事作为背景！可后来入手之后，才发现原来樱3就是外传性质的作品！首先在开头曲上，一改已经沿袭了两代的主题曲“檄！帝国华击团”用新的主题曲“在御旗之下”代替！在人物上也没有帝国华击团的人物刻画得详细，比如像在刻画帝国华击团的人物时,有的是用特定的剧情，有的是采用回忆过去的方式，来向玩家展现一个人物的性格的，而在3中，可能因为是外传性质的作品吧，对人物没有必要刻画的那么详细。或许在巴黎的生活终究只是一段回忆，而巴黎华击团的各位也只是生命中的一个过客，所以对人物过去的描述基本上是轻描淡写式的！尽管如此，樱3在对人物的台词的把握以及故事的发展上恰到好处，没有因为对人物的描述的简单而使人物缺乏个性，向玩家展示的仍然是一个独一无二的樱大战世界！

樱大战4·恋爱吧，少女！

SEGA在樱大战3推出后不久又宣布樱大战4仍然会在DC上推出，并且4将是樱大战系列的完结篇！消息一出，使得DC的樱战FANS欢呼雀跃！毕竟，因为樱大战而喜欢SEGA，购买DC的不在少数！在苦苦等候了一年之后，樱大战4终于在2002年的3月21日推出了！

可能对于樱战的FANS来说，这个春天拥有着特别的意义！毕竟这一作是樱大战系列的终结，相信在第一时间购入樱战的FANS在这个春天留下的回忆是难忘的！

舞台又回到了帝都，而故事以帝国华击团在制服暴走的列车开始，由于已经击败了黑之巢会和黑鬼会以及一直威胁帝都的降魔，原本应该天下太平的帝都却不时地有机械暴走！而在这背后隐藏的敌人比帝国华击团以前所遇到的敌人要强大的多！......最后，在巴黎华击团的协助下，终于击败了这次的敌人，而帝都亦恢复了和平......

这次开头的主题曲又重新启用了那首“檄！帝国华击团”,只不过这次是由大神的声优陶山章央来演唱！在伴随着陶山的略带低沉的嗓音中，最终的战斗亦随着展开了！或许是制作的时间太短，或许是SEGA对DC的软件已经无法倾注全部的热情，抑或是制作总指挥换成了香山哲，虽然本作或许可以称之为精品，但似乎还是给玩家留下了些许遗憾......从故事设定上来看，本作的最终BOSS应该是系列最强的，毕竟以前敌人所用的反魂之术师出于他帝都的怨念也都是这个人，可实际在战斗的过程中，本作却是最简单的一作！音乐上，穿插了3中的“未来”作为BGM，可谓是对3进行了回顾，而结尾的那首“君ょ花ょ”更是让无数玩家为之落泪！剧情的设定上，始终围绕着“悲惨世界”这个戏中戏的剧本贯穿主题。本作中的动画太少，剧情太短，甚至战斗的必杀技的动画也仅仅只是摆个POSE，从一定程度上来说，给本作留下了些许遗憾，但是这些完全可以不必去认真计较，或许只有真正的FANS才能体会到本作的精髓！

樱大战1到樱大战4的结构上基本相同，即在日常生活中提升人物的好感度，然后打败敌人！如果单从字面上理解，可能是很枯燥乏味的，或许只有亲身玩过之后，才会真正体会到那太正风情的浪漫吧！

从1996年系列的开始，到2002年故事的终结，其间的风风雨雨，欢喜与悲伤，似乎只有去亲身体会才能明白！如果从故事的叙述上来讲，樱大战从1开始，到4的终结都是非常完美的。近日，SEGA又传出消息，PS2版的樱大战正在制作中，将首先在明年发售樱战1的复刻版，而樱大战5亦在制作中，而且故事设定将是围绕在纽约的帝国华击团！笔者不禁疑惑，不.....是....说4就是系列的终结吗？而且新作的设定竟然是所谓的纽约华击团！毕竟只有开放在日本的樱花才是最美丽的，如果没有了在上野公园中飞舞的樱花，那樱大战还能叫樱大战吗？或许真正的樱大战已经在2002年的那个春天结束了吧......



启事

据知情者披露，本刊2003年第3期Game bar中署名史俊贤（贵州贵阳高等专科学校16号信箱）的文章《机遇与挑战并存－索尼进军中国大陆游戏业》大量引用抄袭他人文章，且未注明出处，严重侵犯原著作人权益。对这种不道德的抄袭行为,本刊予以严厉谴责。对编辑审查把关不严向原作者和广大读者致表深深的歉意。

希望原作者尽快与我们联系,以便领取稿费。

GAME SOFTWARE 电子游戏软件

全硬件新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

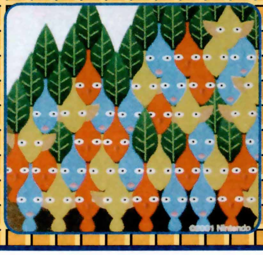
Dreamcast
Playstation Playstation2
NINTENDO GAMECUBE
GAMEBOY GAMEBOY ADVANCE
Wonderswan

天语：首先要挑选游戏，挑选之后就要去全力挑战游戏。这两个步骤一个也不能少。听说阪口博信离开了史克威尔，FF明天更美好。

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
PLAYSTATION 2				
1月30日	007夜火	007ナイトファイア	EA	FPS
1月30日	**魔颤 2**	デビルーメイクライ2	AVG	CAPCOM
1月30日	我的快乐五月	My Merry May	KID	AVG
1月	**爆走卡车传说～男花道梦浪漫～**	爆走デゴトラ传说～男花道梦浪漫～	RAC	SPIKE
1月	超级大卡车	SUPER TRUCKS	RAC	SUCCESS
2月6日	彩京温泉台球	彩京べすと いくぜ！温泉桌球！	TAB	PSIKYO
2月6日	火爆职业摔跤4	エキサイティングプロレス4	SPG	YUKES
2月6日	怪物巴斯钓	MONSTER BASS	SPG	KONAMI
2月13日	武装生存者4 生化英雄不死	GUNSURVIVOR4 BIOHAZARD HEROS NEVER DIE	STG	CAPCOM
2月13日	J联盟战略经营者	J. LEAGUE TACTICS MANAGER	SLG	SAMMY
2月13日	龙珠Z	ドラゴンボールZ	FTG	BANDAI
2月13日	**职业棒球队创造！**	プロ野球チームをつくろう！	SLG	SEGA
2月13日	指环王～双塔	ロード.オブ.ザ.リング～二つの塔～コレクターズBOX（限定版）	ACT	EZ
2月20日	基连的野望 · 独立战争记	机动战士ガンダム ギレンの野望 ジオン独立战争记 攻略指令书	ETC	BANDAI
2月20日	魁！克罗玛蒂高校	魁！クロマティ高校	TAB	DIGICUBE
2月20日	**F1 2002**	FORMULA ONE2002	RAC	SCEJ
2月20日	荣耀	PRIDE	SPG	CAPCOM
PLAYSTATION				
1月30日	呼啸～吹过的风	ホイッスル～吹き抜ける风～	SLG	KONAMI
2月13日	潜水艇猎手一号	サブマリンハンター一号（Psone Books）	SLG	VICTOR
2月20日	到处充满着麻烦～地球毁灭	とことこトラブル～地球イタダキ！～	ACT	MEDIA
NINTENDO GAMECUBE				
1月30日	**实况6最终版**	ワールドサッカ ウイニングレイブン6ファイナルエヴォリューショウ	SPG	KONAMI
2月	银河战士	メトロイドプレイム	ACT	NINTENDO
2月20日	滑雪板进化版	Evolution Snowboarding	SPG	KONAMI
XBOX				
1月16日	XBOX LIVE上网盘	xbox live スタータキット	ETC	MICROSOFT
1月23日	**死或生排球**	デッドオアアライブ エクストリーム ビーチバレーボール	SPG	TECMO
2月6日	致命火焰XBOX	FATAL FLAME Xbox	AVG	TECMO
2月27日	Muzzle Flash	Muzzle Flash	ACT	VICTOR
GAMEBOY ADVANCE				
2月7日	RPG工具ADVANCE	RPGツクール アドバンス	SLG	Enterbrain
2月13日	指环王～双塔	ロード.オブ.ザ.リング～二つの塔～	未定	EA
2月13日	迪斯尼体育：Moto Cross	ディズニースポーツ：モトクロス	SPG	KONAMI
2月14日	**最终幻想战略版ADVANCE**	ファイナルファンタジータクティクスアドバンス	SRPG	SQUARE
2月17日	战国革命外传	战国革命外传	RPG	KONAMI

东游记之日文地狱

全新日语情报攻略



VOL.8 两只白痴的卷头寄语……

K1　呃……呃……

明人　怎么，你便秘?

K1　バカなことを言うな！……つたく，我在想明年PS2樱大战发售前能不能攒够钱。唉……きゅうせんはっぴゃく圆……

明人　9800日元呐? 看来你又要连续吃几个月的泡面了。对了，樱大战系列在PS2上还有多少部作品?

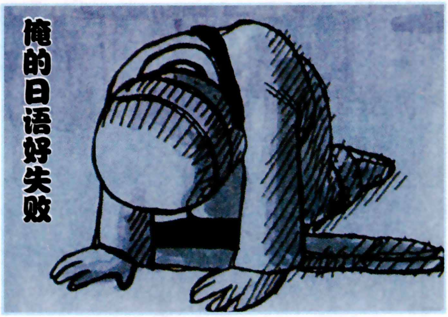
K1　えっと……いち、に、さん、よん、ご、ろく……あぁ～だめだ～もうだめだ～～！！

明人　我好你像问了不该问的……喂，你别混乱了,咱们还得讲课呢。



初级玩家必看 初级日语攻略

两只白痴的初级日语教堂



K1　好，现在趁那个贫嘴的明人不在……咳，这里是东游记教学现场直播日语学习节目，开始试音1、2、3……いち、に、さん……

明人　你当我不存在吗！?

K1　痛い，何をするんだ！?我刚才说的是……对，数字，今天要讲的是数字。就是刚才的いち、に、さん，就是1、2、3的意思。

明人　哼，今天晚饭就由你负责。其余的基础数字4—10是よん、ご、ろく、なな、はち、きゅう、じゅう，其中4、7、9分别还有另一种读法各是し、しち、く，在一般单纯的数字用法上没有区别,但是在某些情况下却不能通用。

K1　そうそう，日语的数字语法与咱们小学教的基本没两样，比如じゅうご就是15，はちじゅう就是80，さんじゅうに就是32。但是需要注意的是40、70与90分别是よんじゅう、ななじゅう、きゅうじゅう，不能用し、しち、く来替换十位数字，百位以上也一样不能。

明人　好了，两位数的就是这些，下面介绍三位数以上的读法，其实也都差不多，ひゃく就是100的意思，然后再配点什么就是个三位数了，需要注意的是300、600与800的读法分别是さんびゃく、ろっぴゃく、はっぴゃく，其余都一样。

K1　哦对了，还有一个习惯问题，一般汉语里说“二百五”就是250的意思，但是用日语说的话就必须是にひゃくごじゅう，要是说にひゃくご的话那就只有205的意思。最后再提升一下数位吧——せん是1000，いちまん是10000，这些够用了吧。

明人　……等等，干吗要用二百五作例子?

K1　那种小事就不要在意了，我以诺诺恩之名义发誓绝对没有任何企图，哈哈哈哈……

明人　……你还是继续讲课吧。

K1　和汉语一样，光是数字还不能满足日常用语的需要，有时还要配合量词来说明某事物等等，下面就先简单讲一下数量表达的方法。量词要放在数字后面，这一点与汉语一样，有区别的是日语中某些数字与量词结合后读音会发生变化，这就需要单独记忆了。

明人　就先讲几个最常用的量词吧，首先是“个”，读音是こ，相信这是最常用的量词，除了个别的“一个、六个、八个、十个”的读法分别是いっこ、ろっこ、はっこ、じっこ以外，其余都是在数字后面直接加“个”即可。另外还有一种与"个"意思相近的数法从一到十分别是ひとつ、ふたつ、みっつ、よっつ、いつつ、むっつ、ななつ、やっつ、ここのつ、とお。

K1　除了这些，其它比较常用的比如说表达人数时，一般也是在数字后加上量词“人”，读音是にん，不过只有一人、二人与四人的读法比较特殊，分别是ひとり、ふたり、よにん，这也需要单独记忆。表达年龄的话要在数字后加“岁”，读音さい，特殊的有一岁、八岁、十岁分别读作いっさい、はっさい、じっさい。

明人　其他的量词还有很多，比如“本（ほん）”，这个可不是咱们论书的数量的量词，在日本凡是细长的东西差不多都要用这个量词来形容，比如啤酒瓶、钢笔甚至牙刷都是。这个量词更特殊，它会因数字不同而使得清浊音读法发生变化，比如一本、六本、八本、十本读作いっぽん、ろっぽん、はっぽん、じっぽん，而三本则读作さんぼん。

K1　最后，关于数量的询问方法，一般都是以“何＋量词”来询问，这里的“何”读なん，比如询问人数就是“何人ですか?”，但也有例外，比如询问价格用“いくらですか?”询问岁数虽然也可以用"何岁ですか?"的方式，但礼貌问法则是“おいくつですか?”好，今天的课就上到这里，皆さん、また～

明人　皆さん、またな～

两只白痴的日语常识

K1　说起来，日本的旅馆好像没有4号与13号房间呢。

明人　确かで，因为两个都是不吉利的数字嘛，13为什么不吉利地球人都知道,而4的原因是因为发音し写成汉字的话就是“死”，日本人很忌讳这个呢。

K1　なるほど……怪不得在日本鬼故事里有关4与13都有相关的故事。比如说魔鬼的13层台阶啦，凌晨4点44分44秒在两面相对的镜子里可以看到死去的亲人啦……

明人　冗……冗谈やな?

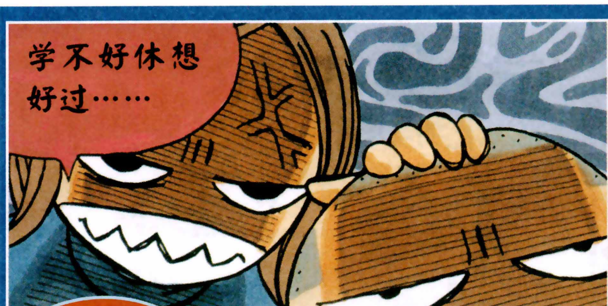
K1　不仅如此，据说在0点00分00秒可以看到自己长大后的样子，3点33分33秒可以看到自己的结婚对象……

明人　冗谈をやめやで！！

两只白痴的日语常识

- **こと**：事、事情
- **言う（いう）**：说
- **もう**：已经
- **だめ**：无用、无望、不行
- **痛い（いたい）**：痛的、疼的
- **する**：做、搞、干、办
- **确か（たしか）**：确切、确实
- **なるほど**：原来如此
- **冗谈（じょうだん）**：玩笑、笑话







想了解更多的日语信息吗？或许你有更好的学习方法？[日文地狱]欢迎玩家亲身讲述自己学习日语的故事！

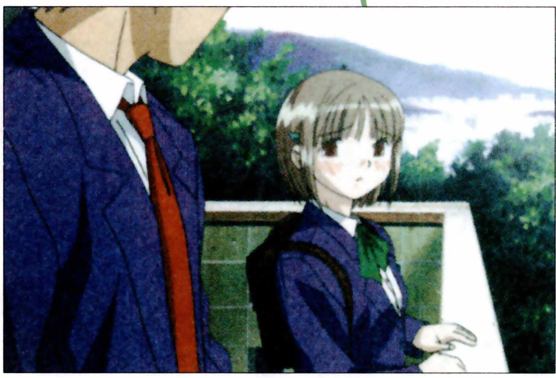
编者——近期收到一些读者来信，询问如何用和弦手机编制和弦效果的游戏铃声的问题，现在此作一解答：目前国内带和弦的手机尚不能进行多声道的编曲功能，要将带伴奏的游戏乐曲输入手机，只有通过手机与电脑连接才可实现（将PC中的游戏的midi音乐传入手机），而且并不是所有的和弦手机都具备从电脑上下载资料的功能，请玩家注意。

流行巴士GO!

ANIME（DVD） 带你浏览最新面世的日本卡通作品

成为最终兵器的少女之恋

高桥真原作，单行本的发售量超过了200万本的人气漫画《最终兵器少女》，在经过TV化后终于以DVD形式发售了。故事由北海道的小镇上高中3年级学生千濑的告白开始。某天，札幌受到了国籍不明的战斗机袭击，之后突然出现的神秘物体将战斗机全部击落。这神秘之物竟然就是身长双翼的化为最终兵器的千濑……。



↑特典中除了收录了高桥真所绘的五卷全集外，还附有初次生产的限定特典千濑的手办。



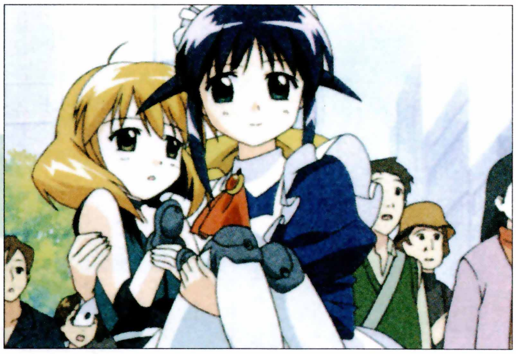
●原作／高桥真



←总是把"对不起"挂在嘴边的内向女孩千濑终于向自己所暗恋的修次告白了。

魔力女管家 初回限定版

在BS-I上播放的人气动画DVD系列开始发售。麻幌原是为与外星侵略者战斗而开发的人形机械人，在战斗任务解除后来到了美里家，成为双亲不在身边的优的管家，两个人过着快乐而安稳的生活。然而某天，一个神秘少女美奈羽突然出现在他们的面前请求帮助。这个女孩的真实身份到底是……？初回限定版还收录了豪华特典。



←美奈羽的真正目的到底是什么呢？

突然来到美里家的谜之美少女！

●原作／中山文十郎
DITAMA某

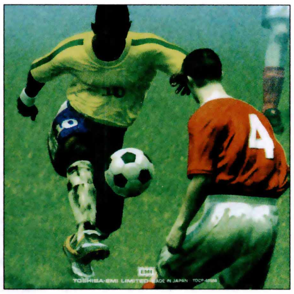




↑初回限定版中收纳了4卷DITAMA某所绘的BOX说明。

MUSIC 聆听游戏殿堂的天籁之音





热血与激情 WE原创音乐精选集

在国内，WE恐怕是普及率最高的游戏之一了。你可能没踢过足球，但是你可以在WE中尽情展现你的足球理念与天赋。不过各位玩家在WE中纵横驰骋的时候，是否注意到了她那充满激情的BGM呢？这张CD中收录了9部WE系列游戏的优秀BGM，在WE6中备受欢迎的《WE WILL ROCK YOU》和《WE ARE CHAMPIONS》也理所当然地出现在里面。这是一张WE玩家必听的CD，让我们体验WE那高深的足球游戏理念的同时，也不要忘记欣赏一下那振奋人心的音乐。

剑豪J

机种/J-PHONE 厂商/元气 类型/RPG



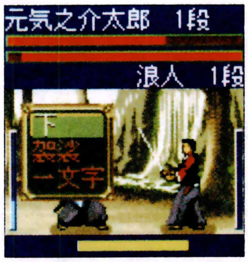
←主人公在旅途中将见到新撰组一行人，并被卷入发生在他们身边的事件。



大受欢迎的剑术动作游戏《剑豪》系列终于以RPG的形式在JPHONE上登场了。玩家扮演一名出生在战乱时代的侍卫，通过与各种各样的人接触和修炼最终成为天下第一的剑豪。

摆脱一名普通的剑客的身份 以天下无双为目标

在和对手战斗时需要选择等待和呼吸等操作指令，掌握好攻击对手的“攻击”、防御和反击的“待”，使比赛对自己更加有利。



←在战斗中可以选择等待，预测对手的下一步攻击究竟如何。



←致命的一击！残酷的斩杀！

游戏铃声DIY

大金刚

Panasonic

说明：6(3)=按手机6键3次

适用机型：GD92 GD93 GD80 …

5(4)	*(2)	6(3)	*	1	*(2)	2(2)	*
3	#	5(4)	*(2)	6(3)	*	1	*(2)
2(2)	*	3	#	5(4)	*(2)	6(3)	*
1	*(2)	2(2)	*	3	*(2)	2	*
1	*(2)	2	#(2)	5(3)	*(2)	>	5(4)
*	6(3)	*(2)	7(2)	*	2	#	3(2)
*(2)	5(4)	*	6(3)	*(2)	7(2)	*	2
#	>	2(2)	*	3	*(2)	2(2)	*
3	*(2)	2(2)	*	>	2	*(2)	1
*	7(2)	*(2)	1	#(2)			

MOTOROLA

适用机型：V60 V66 V70 …

4	7	0	2	0	11	222	0	3
7	0	33	00	33	00	1	4	7
0	2	0	11	222	0	3	7	0
33	00	33	00	1	4	7	0	2
0	11	222	0	3	7	0	33	0
3	0	222	0	3	000	1	4	0
4	7	0	2	0	22	0	11	3
00	3	00	1	33	0	4	7	0
2	0	22	0	11	3	00	3	00
3	7	0	33	0	3	7	0	33
0	3	7	0	3	0	222	0	1
22	0	11	222	000				

SONY

说明：*(4)=按*键4次
J=按Jog Dial键

适用机型：Z18 Z28…

5	5	5	#	*(4)	6	6	6	*(5)
1	*(4)	2	#	*(5)	3	*(2)	5	5
5	#	*(4)	6	6	6	*(5)	1	*(4)
2	#	*(5)	3	*(2)	5	5	5	#
*(4)	6	6	6	*(5)	1	*(4)	2	#
*(5)	3	*(4)	2	*(5)	1	*(4)	2	*(3)
5	5	5	*(4)	5	5	5	#	*(5)
6	6	6	*(4)	7	7	7	*(5)	2
*(2)	3	3	3	*(4)	5	5	5	#
*(5)	6	6	6	*(4)	7	7	7	*(5)
2	*(2)	2	#	*(5)	3	*(4)	2	#
*(5)	3	*(4)	2	#	*(5)	2	*(4)	1
*(5)	7	7	7	*(4)	1	*(3)		

MOTOROLA

说明：3(6)=按手机3键6次
↓=按向下箭头

适用机型：T190 T191…

2(10)#↓	3(9)↓	2(7)↓	3(6)#↓	7(5)↓	2(10)#↓
3(9)↓	2(7)↓	3(6)#↓	7(5)↓	2(10)#↓	3(9)↓
2(7)↓	3(6)#↓	2(5)↓	3(6)↓	2(7)↓	9(6)↓
2(10)↓	3(10)#↓	2(9)↓	3(8)↓	7(6)↓	2(12)↓
3(10)#↓	2(9)↓	3(8)↓	7(6)↓	3(6)#↓	2(5)↓
3(6)#↓	2(5)↓	3(6)#↓	2(6)↓	3(7)↓	2(8)↓
9(7)					

NOKIA

说明：1+=按住1键稍长
9*2=按9键2次 *2=按*键2次

适用机型：3310 3330 5210 8250 …

5	8*2	#	6	9	1	8	*	2
9	#	3	9*2	5	8*3	*2	#	6
9	1	8	*	2	9	#	3	9*2
5	8*3	*2	#	6	9	1	8	*
2	9	#	3	8	2	9	1	8
2	9*4	5	8*4	*2	5	9	#	6
8	7	9	2	9*2	*	3	8*3	*2
5	9	#	6	8	7	9	2	9*2
*	2	8*2	#	3	8	2	9	#
3	8	2	9	#	2	8	1	9
7	8	*2	1	9*4	*			

莎花

SIEMENS

说明：+(-)=按上（下）侧键

适用机型：3568i 3618 6618 6688 …

3	0	0	+	2	3	6	8	8	8	8
8	-	3	0	0	0	0	0	+	2	3
6	8	8	8	8	8	-	3	0	0	0
0	0	+	2	3	6	8	8	-	2	0
0	+	1	7	-	6	5	6	3	8	8
8	8	8	3	0	0	0	0	0	+	2
3	6	8	8	8	8	8	-	3	0	0
0	0	0	+	2	3	6	8	8	8	8
8	-	3	0	0	0	0	0	+	2	3
5	8	8	3	0	0	2	1	7	-	6
5	6	8	8	8	8	8	8			

NOKIA

适用机型：3310 3330 5210 8250 …

3	8	*	2	3	6+	9*2	*2	3
8*2	*	2	3	6+	9*2	*2	3	8*2
*	2	3	6	9	*2	2	8	*
1	7	*2	6	5	6	3+	9*2	3
8*2	*	2	3	6+	9*2	*2	3	8*2
*	2	3	6+	9*2	*2	3	8*2	*
2	3	5	9	3	8	2	1	7
*2	6	5	6	9*3				

MOTOROLA

说明：3(6)=按手机3键6次
↓=按向下箭头

适用机型：T190 T191…

3(5)↓	3(6)↓	3(5)↓	8(9)↓	3(5)↓	3(6)↓	3(5)↓
8(9)↓	3(5)↓	3(6)↓	3(5)↓	5(9)↓	3(6)↓	3(7)↓
3(8)↓	3(9)↓	3(10)↓	3(9)↓	8(12)↓	3(5)↓	3(6)↓
3(5)↓	8(9)↓	3(5)↓	3(6)↓	3(5)↓	8(9)↓	3(5)↓
3(6)↓	3(5)↓	5(3)↓	3(5)↓	3(6)↓	3(7)↓	3(8)↓
3(9)↓	3(10)↓	9(9)				

Panasonic

说明：6(3)=按手机6键3次

适用机型：GD92 GD93 GD80 …

3	*	2	*	3	*	6(3)	#	3	*
2	*	3	*	6(3)	#	3	*	2	*
3	*	6(3)	2	*	1	*	7(2)	*	6(3)
*	5(3)	*	6(3)	*	3(2)	#	>	3	*
2	*	3	*	6(3)	#	3	*	2	*
3	*	6(3)	#	3	*	2	*	3	*
5	3	*	2	*	1	*	7(2)	*	6(3)
*	5(3)	*	6(3)	#	(2)				

SONY

说明：*(5)=按*键5次
J=按Jog Dial键

适用机型：Z18 Z28 …

3	*(5)	2	*(5)	3	*(5)	6	6	6
*(2)	3	*(5)	2	*(5)	3	*(5)	6	6
6	*(2)	3	*(5)	2	*(5)	3	*(5)	6
6	6	*	2	*(5)	1	*(5)	7	7
7	*(5)	6	6	6	*(5)	5	5	5
*(5)	6	6	6	*(5)	3	3	3	*(2)
3	*(5)	2	*(5)	3	*(5)	6	6	6
*(2)	3	*(5)	2	*(5)	3	*(5)	6	6
6	*(2)	3	*(5)	2	*(5)	3	*(5)	5
*	3	*(5)	2	*(5)	1	*(5)	7	7
7	*(5)	6	6	6	*(5)	5	5	5
*(5)	6	6	6	*(3)				

※以上乐曲的节奏请自行调节至合适的速度。

■责编/宇部



龙哥热线 SGGG

第4回

不好意思，GGB录像到了最后又被剪去了不少，因此很不完整，有想研究的朋友请和天语联系。其实天语早已把完整版的12分钟录像传到了网上，日本玩家已经下载。



有问必答



★龙哥。1、GBA LINK的性能比EZ强吗？

2、要改卡是否需要专业的知识呢？您老是否可为在下改呢？

还有另外两个问题：

3、你对S和enix合并有什么看法呢？

4、wsc的烧录器材哪里可以买到？

我想投稿给贵杂志，可是不知道地址投到哪里？我想写双塔的研究，是否接受呢？ 谢谢！

（无尽的华尔兹，QQ12842269）

● 1、刊登GBA LINK的目的是提供给玩家一种思路，该制品有自己的特点，比如价格低廉，但它在很多方面还是不如更加专业的EZ卡。

2、改卡应该不是很难。说实话，还是买EZ比较省事，价格倒是其次。

3、我的看法是“史终于被收购，这我很早就算准了”。

4、哦，这个我也是上次才听说，市面罕见。

我们非常欢迎投稿，您不妨先发封电子邮件确认一下是否需要。来信还是6129信箱老地址即可。



★龙哥好啊！我想问一下中国的32位机怎么样？他的配置怎么样？多少钱？有无软件啊？（李磊&其他大量读者）

●SORRY，该型主机马上面市，可能的话我们倒是乐意为大家测试一下，看看它到底怎么样。其实1月14号已经有读者把商场中派发的宣传材料给我们寄来了，反应非常迅速。

★天师：你好。我是一名支持中国电玩事业的普通玩家，并且是贵刊的忠实读者，哎！代我向大家问好。

1、对于彩页中的游戏介绍，就完完全全地改成游戏研究的形式吧！最好是介绍游戏系统，这样对不懂日文的玩家是好事。

2、开办一个游戏开发教室，内容当然是介绍游戏，涉及家用与电脑游戏。我发现目前的期刊上还没有一本有过这方面的最新的技术，电软当然要当老大，而且要大页码。

3、以下几个栏目要巩固：

游戏新闻眼

游戏研究所（重点）

攻略（每期限量2篇）

科普园地

龙哥热线

闯关族的家

其他的就都废了吧！

作为电软忠实读者兼受害者，我曾找不到原来读电软的感觉，也曾为该标题而深思，也曾为半月刊化而烦恼。但，这一切都改变不了我的电软心！（北京市通州区

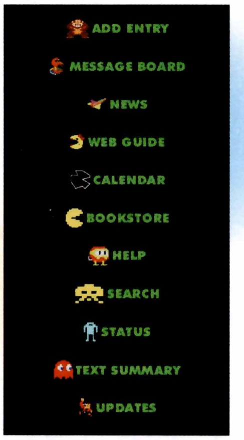
已被人遗忘的遗少 贝勒爷）

●哟，贝勒爷来了？（笑）1、我完全同意。2、说实话，我们编辑中的多数人都对电脑游戏抱有一定成见，当然“星际”是个例外。所以我们绝对不会去介绍电脑游戏。关于游戏是如何开发的，我们几个小编可没有实力去涉足。不过如果有高手了解一点，是可以投稿的。我手里就有GBA游戏开发系统的东西，但没敢上，就是怕大家看不懂、不爱看。3、多谢你对我们栏目的支持，大家对栏目有何意见，请及时通过回函来表达，我们一定会改进。

老外对待游戏的态度 认真、细致、深入



上图是一个美国街机归纳站的LOGO。前两天看斯导的“侏罗记2”，有一女孩儿还提到“SEGA”？



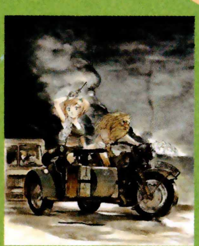
←论怀旧，我们远不是老外的对手。

★龙哥你好。1、上月我买了台GBA，BOSS说绝对日产原装，但前几天玩V拉力3时发现，液晶显示屏有些缩小了。并不是图像缩小了，而是右边几条和下边几条线死了。现在我不敢再开机，等你回信啊！就怕越缩越小。请问我现在该怎么办？2、市面上的GBA合卡是真是假？（西藏、羊八井、中国人民解放军七七五六五部队34分队 刘金祺）

●1、不会吧？屏幕右边和下边的几条线死了？您有几盘卡？请拿其他卡试一下先。我觉得不可能。

2、假的。一般都是GB的游戏做成合卡，当然GBA也能玩了，因为它兼容GB或GBC的游戏嘛。GBA的游戏还没见过特意做成合卡的，因为那样一来D商在成本上可能就不划算了。

今期龙哥提示



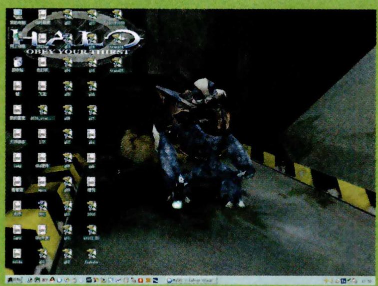
一时不知该如何是好。因为没啥太想玩的游戏，就看了几部电影，又想起了以前和一位读者争论“游戏和电影哪个更高明”时自己偏激的样子。电影佳作很多，游戏佳作却极少。

HALO●留给我的印象太深



↑彩火在上期电软附送的“电击收藏”里，收录了以前他自己珍藏的部分HALO影像剪辑。我质问他怎么不收录上图这个超人气飞行器？就是第二关一上来可以打下来的这个？第十关也有？

HALO●大气磅礴的游戏



↑天语现在有上百张HALO墙纸，每一张背后的深意都能让自己回味无穷，那究极的人设、庞大的背景故事，一时竟让我有提笔写大型点评的冲动。HALO实在是太高了，它比电影不次。

包打听&包回答&找朋友

★龙哥你好，我有个问题，我在玩《放浪冒险潭》时，在某处有八个封印的门，这是否是地下迷宫，第八个老妖我用了许多道具才干掉，我每刀只砍掉他几滴血，我的刀的属性已练到平均60以上，有几个属性已练到100以上，盾的属性还可以，你有什么好办法，望解答，谢谢。

<tgbfhyj@public.nyptt.ha.cn>

★大龙好：我最近玩了一个N64的游戏，但不知是塞尔达的哪个作品——开场画面是主人公骑马跑向城堡，到城堡下吊桥放了下来，一匹马背着一个女孩往出跑，紧接着又一个长相很可怕的人追了出来……正式开始时主人公在睡觉……

<ediwen65@163.com>

这当然是满分的时之笛。你提到的是很有趣的一段情节，主角做了个坏梦。祝你好运。

★大航海时代4最后一个霸主之证怎样取得？我只差新大陆一个了，我用的是男主角。（辽宁省胡芦岛市龙港岛里新能源化工厂，王雷，邮编125003，QQ95751596）

我最喜欢三国和MGS了！来者不拒，希望和大家作朋友。

★GB《吞食天地》答：三顾茅芦，去树林里小树三请。（北京吕宁）

★GB《塞尔达·梦见岛DX》答：要取魔王钥匙，将“兔子”、“带着鬼面敌人”和“蝙蝠”用壶砸死在牢内。（感谢杭州沈读者）

★龙哥你好。1、我打电话给贵刊邮购部，查询我购买的《游戏批评》，他们说未寄给我的几期“没有了”。但电软的广告里明明有啊？2、DC的18轮大卡车街机模式时间太短，根本玩不过去。还有DC的高达外传0079也很难，请问有没有相关金手指秘码或秘技？3、我曾寄过一封广告投诉信，不知是否收到？请龙哥帮忙询问一下。别嫌烦，谢谢。（河北山海关　杨威）

●1、《游戏批评》会一直出下去。关于其他邮购查询，一个是以前的什么“八八丛书”，一个是“中奖”，来信来电询问的人太多，大家不要急，我们一定会给一个说法的。2、不不不，你得研究游戏，不研究肯定过不去。18轮这样的游戏是不需要什么金手指的，本身流程就不长，你再一改，还玩个什么劲？高达0079，会玩的人很多，你不妨问问他们。3、对于邮购广告中出现的问题，我们会尽最大努力协助玩家解决，但也不过是把您的投诉信转给相关的店家，督促其尽快解决。因此大家在邮购物品前，不妨先打电话确认清楚。

★龙哥，请问什么是重度游戏？（综合部分读者来信）

●其标准定义为：难以练成的游戏、容易让人放弃的游戏。因为重度游戏拥有很多种可能性，想练成某一项技术需要极大的耐心和过人的智力、敏捷的反应以及到位的操作。举例为VF4EVO，你很难练成日本大须晶的水平。或者是铳霸系列你也达不到日本19式改的水平。还有像是DAYTONA，这是天语至今仍感觉很自豪的一个游戏，倒不是编者自鸣得意，关键是这个系列的世界第一全被我们中国人搞定，实在是太不容易了。这其中的奥妙，外行不懂，非得是重度玩家才能明了。日本的“爆队”专业赛车游戏玩家，已经承认上海街机的水平。此一点请参考本期LYF的重度研究文章，还有电击光盘中的GGB内容，大家体会一下。每一个游戏里面都有无数个知识点。这些游戏的训练要靠月和年来计算。什么？看着很简单？好了，我知道了，我会说“请您也试一下”。

★龙哥，XBOX值得买么？（综合部分读者来信）

●北京1月4日的主机价格是1800连直读，外加一套“DVD遥控套件”。注意DVD遥控套件是今日微软公司对XBOX的标准配置，而我们不妨理解为新XBOX促销手段，只不过在“促销”前面还得加个“永久”二字——买就送。我们编辑一致认为，现在是入手XBOX的时候了。而且，今年还有HALO2。

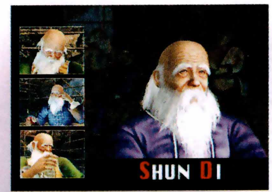
一方面看了上期王骏生达人写的精彩评论，一方面是和彩火编辑畅谈XBOX的HALO，加上我们都很期待XBOX版的莎木3，事实上就目前XBOX上面的游戏而言，我们认为很多美版游戏还是很精彩的。不然，XBOX不会在欧美比NGC好这么多，无论是销量还是口碑。

★龙哥，请问PS2多少个型号？我该买哪一种好？直读安什么牌子的？（综合大量读者来信）

●不知道，上次我帮人买了台39001的，美版。直读我也不清楚，现在MESSIAH2已经上市了，我相信这应该是一种非常强大的直读芯片，不过NH也还不错啦！！！还是那句话，买PS2，贵在一个“新”字，型号倒是无所谓，因为加了直读就全搞定了。如果不装MESSIAH2，那你就还装NH，其他的直读都有问题，不好用。

★天师：很长时间没给龙哥热线写信了（龙：两年了吧？）。近期重温第94期“铃木裕的世界”文章后，感触颇深，我想说说自己的观点。……我喜欢玩电子游戏，想玩遍所有的好游戏……不过看过专家们的想法后，让我恍然大悟，噢！原来是这么一回事啊？但新的矛盾又来了，那就是为什么有的制作人本意是好的，但产品就是滞销卖不出去。有的制作人的作品实属无聊透顶，但卖得大红大紫的。面对这样鲜明的对比，我的头上打了一个大大的问号。我认为在众多制作人中，任天堂的宫本茂是最突出的一个。虽然他没有坂口浪漫又华丽的幻想，没有小岛紧扣人心的电影手法，也没有铃木裕清新兼硬派的风格，更没有堀井严谨又不失风趣的情节，但大师凭着出色的点子胜人一筹，这是无可否认的。（龙：啊！？）

大师就是大师，对游戏性的准确把握，及对人物的细腻刻画，令人叹服。试问，玩过大师作品的人，有谁不认为其简约而不失有趣呢？而且更多的是让人回味无穷。



↑VF就是重度。

就像我崇敬的铃木裕一样，我深深地被他的作品和个人魅力感染着，认识铃木裕的世界就如认知人的成长过程，他所考量的，对游戏的执着，让人钦佩不已……

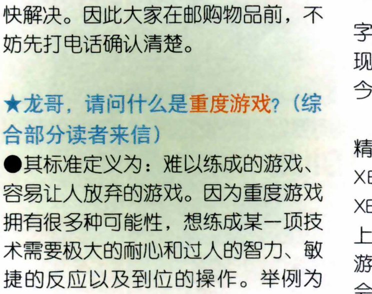
希望天师能继续连载“铃木裕的世界”第三回。我觉得，只要是好文章，能拨动读者心弦，就一定会给人留下深刻印象。

说实话，以上的“真知灼见”写的并不在行，如果电软编辑部有一个环境优雅，带着那么点小资情调的会客室，冲上一杯麦氏咖啡，我倒是很愿意和天师聊侃悲惨的世嘉情结（笑）。（天语：好啊！）

另，“斑鸠‘有无究极攻略？望电软刊出（龙：早有一篇，没来得及登）。最后感谢你在网上就VF4一事回复E-MAIL给我，得到你回复真不容易！顺致：最诚恳的问候，祝羊年吉祥如意！（上海　孙卓　于12.21）

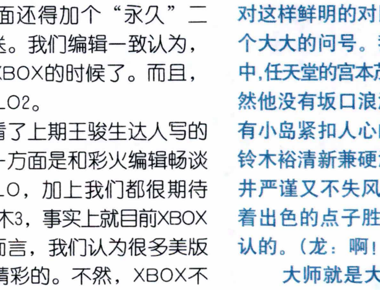
PS：除了闯家，科普园地办得很好。就是龙哥热线的页码少了点！请商榷添加一页内容，盼记！我会支持你的！：）（天语：我倒！）

打字太累。虽然我是五笔太，但你要是发邮件就更美了。（笑）



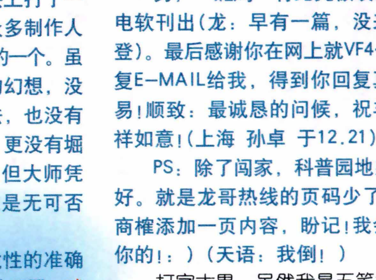
这些标志你还记得吗？

↑时至今日，变形金刚在国内外的人气还是那么高。虽然以前看动画片时天语才上初中，但天津当时是隔天一播，一次两集，造成了万人空巷的轰动。后被报纸建议停播并实现。难忘。



一度孩之宝的玩具供不应求

↑汽车人、霸天虎，大力金刚、钢锁（？）、Mighty Devastator、五面怪、泰师付、声波、机器昆虫、能量块儿。那译名、那配音……现在真到了系统重温当年故事的时候了。



这就是传说中的玩具店？

↑上期登了读者问“哪儿有卖 HARO”玩具的，还有像是多罗和机器猫这种东西，大家仔细看看图中店里的东西，是不是有你想要的呢？与动漫相关的玩具多，与游戏相关的则在国内太少。

游戏新作情报



式神之城 2

ARC	厂商：ATLUS	发售日：2003年春
类型：STG	价格：未定	其他：——

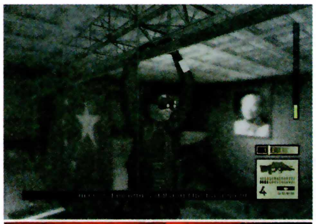
在街机和家用机上都获得了巨大成功的《式神之城》现在要推出新作，估计赚够街机玩家的银子后就会登陆到家用机上。MASCAR对这个画面华丽的纵版射击游戏非常有兴趣。



分裂细胞

PS2	厂商：UBI	发售日：2003年春
类型：ACT	价格：未定	其他：——

在XBOX上获得巨大成功后，《分裂细胞》又要在其它机种上火一把了，上期介绍的是NGC版，这次的PS2版从公布的画面来看，与XBOX版似乎没有什么区别，不知道玩起来会不会有拖慢等不良现象，本作是MASCAR喜欢的为数不多的第一人称射击游戏之一。







SPLASH DOWN 2

PS2	厂商：RAINBOW	发售日：2003年春
类型：ACT	价格：未定	其他：——

这是一款很怪异的游戏，乍一看是一款水上竞速游戏，再一看又像是一款动作游戏，这种类型的游戏MASCAR还是头一次看到，本人对水上竞速的游戏不是很感冒，还是那句老话：谁喜欢谁就玩吧。





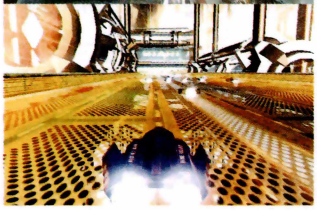
体验波浪的快感



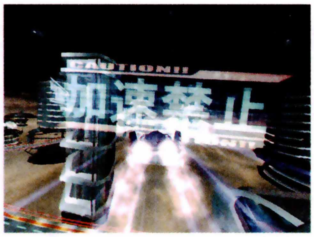
F-ZERO GC

GC	厂商：NINTENDO	发售日：未定
类型：RAC	价格：未定	其他：——





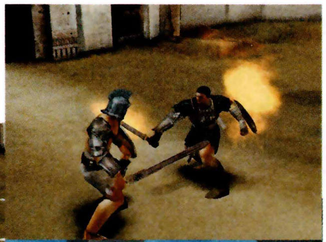
《F-ZERO》系列可以说是目前家用机上速度感最强的赛车了，最新作要在NGC上登场，以前的游戏介绍中也有过介绍。现在官方又有两张新图片放出，真是吊人胃口呀，MASCAR的GBA版《F-ZERO》可是入手的正版呀！



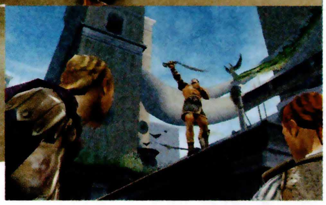
GLADIUS

GC	厂商：MIDWAY	发售日：2003年春
类型：ACT	价格：未定	其他：——

这是一款美式的动作游戏，上期介绍了PS2版，游戏内容不用多说了，不过这次的NGC版看上去画面要好一些。（仅仅是个人感觉）







盗墓者·黑暗天使

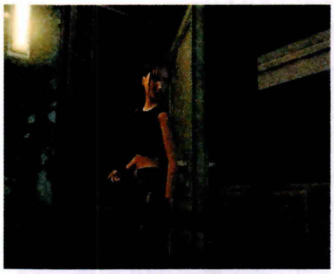
XB		
厂商：EIDOS	发售日：2003年春	
类型：ACT	价格：未定	其他：PS2有

美丽的劳拉又在XBOX上登场。一代接着一代，《盗墓者》系列已经成为了彻彻底底全机种制霸的动作游戏。不过她和《生化危机》一样，给我们带来的感动已经大不如以前了。对于这个系列，本人只好报着试一试的态度来玩一下，喜欢劳拉的玩家还可以再过过瘾。





劳拉强袭





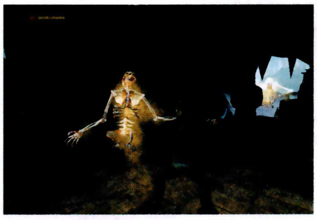




印第安纳琼斯·帝王之墓

PS2		
厂商：LUCAS ARTS	发售日：2003年春	
类型：ACT	价格：未定	其他：——

《印第安纳琼斯》系列在欧美是非常有名的，但是在国内喜欢的人可以说是凤毛麟角，MASCAR也只是看过电影而已，这次的游戏是一款美式的动作游戏。有不少读者都反映这里成了美式游戏的专栏，(笑)不过本人还是要把这款游戏推荐给喜欢美国西部风格的玩家。

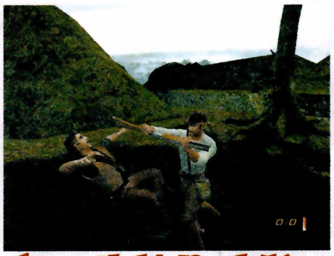




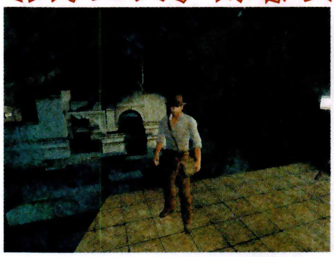


浓重的西部风格





伸张正义，除暴安良，这就是琼斯

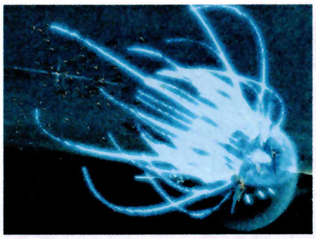


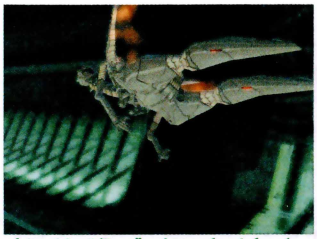


Z.O.E.ANUBIS

PS2		
厂商：KONAMI	发售日：2003年2月	
类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

游戏内容不用多说了，ZOE的最新作又有新的图片放了出来，想必有很多玩家都对这款大作望眼欲穿了吧，就让我们好好欣赏一下她那华丽的画面吧。



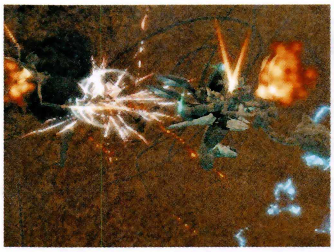


机体设定极有魄力



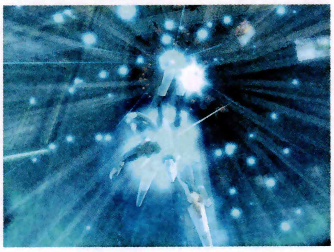
画面华丽

宏大的世界观＋感人的情节＝ZOE





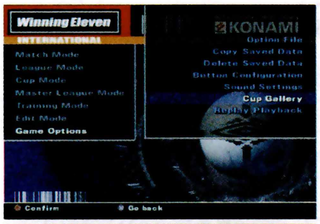




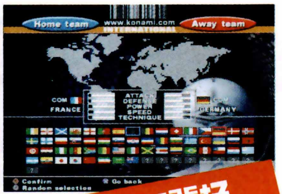
胜利十一人 6 国际版

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2003年春	
	类型：SPG	价格：未定	其他：——

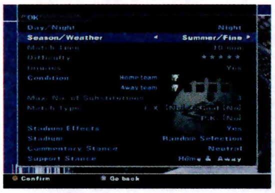
看到这部作品本人感到非常意外，没想到SQUARE的习惯现在也传染到了KONAMI身上。这个国际版除了菜单和球员人名全部是英文外，和WE6最终版几乎没有任何差别，对于这个超级冷饭，身为超级WE FANS的MASCAR正在考虑是吃还是不吃。







全部球员英文名登场




全英文的比赛界面

DRIVER 3

PS2	厂商：INFORGAME	发售日：2003年2月	
	类型：RAC	价格：未定	其他：——

在欧美人气非常高的《DRIVER》系列现在要推出第3作了。以前在PS上的两作MASCAR都玩过，感觉画面还可以，不过本人对这种充满暴力成分的游戏始终不是很感兴趣，在这里还是介绍给那些比较美式一点的玩家吧，只能说自己和这游戏没有缘分。







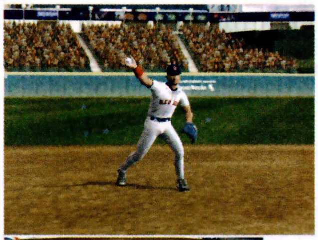
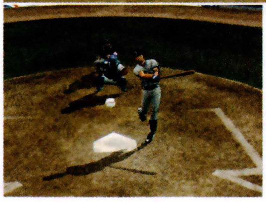
又一款激情的疯狂驾驶游戏诞生了




MVP BASEBALL 2003

PS2	厂商：EA	发售日：2003年春	
	类型：SPG	价格：未定	其他：——

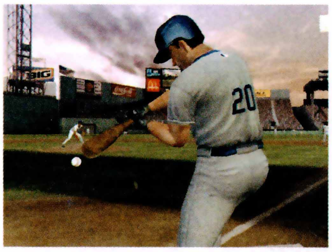
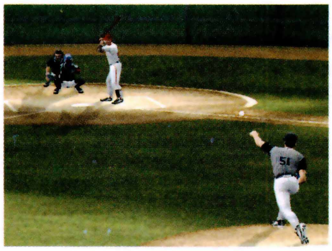
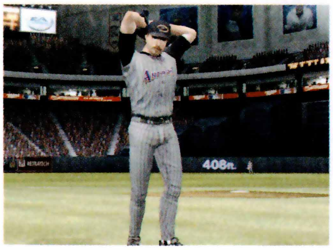
这是一款美式棒球游戏，人物制作得很真实，比赛的临场感也很好，不过不知道手感如何。在日本，棒球游戏非常受欢迎，《实况力量棒球》系列每作的销量都稳定在35万左右，不过本作在日本恐怕没什么市场。

奋力挥棒



这一棒会是安打吗？

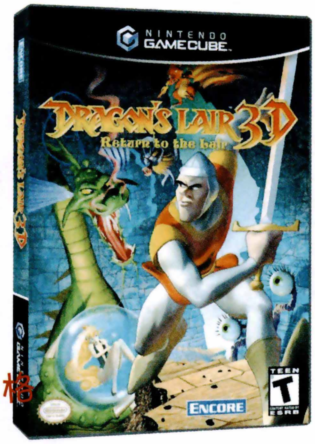

这次一定要让他出局！

DRAGON'S LAIR 3D

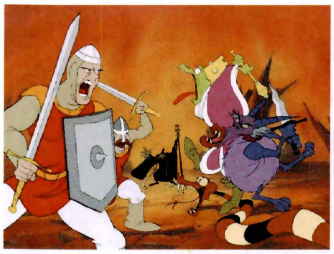
GC	厂商：ENCORE		发售日：2003年春
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

这是一款充满了迪斯尼卡通风格的动作游戏，以前的杂志也有过介绍，在临近发售之际，又有大量的图片公布出来，我们就耐心地等着她发售吧。





典型的美国迪斯尼风格





令人恐怖的巫师





你的目的是拯救世界吗？

林宝坚尼赛车

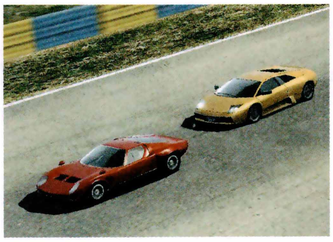
PS2	厂商：EA		发售日：2003年春
	类型：RAC	价格：未定	其他：——

一款赛车游戏，从画面上看决不次于GT3，但是MASCAR认为所有的游戏类型中最不能凭画面说话的就是赛车游戏，至于这游戏操作手感如何，恐怕只有天知道吧。EA出的赛车游戏一直就是马马虎虎……



林宝坚尼









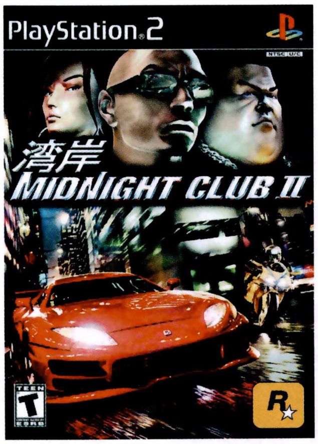
在PS2上体验驾驶世界名车的感觉





湾岸·午夜俱乐部2

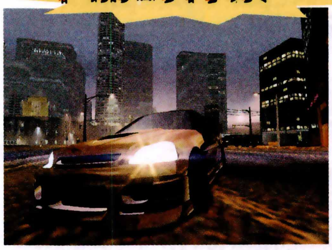
PS2	厂商：MIDWAY		发售日：2003年春
	类型：RAC	价格：未定	其他：——



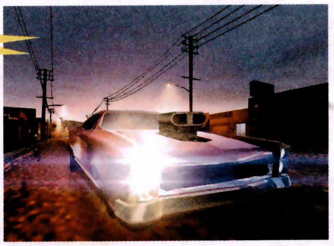
又是一款赛车游戏，从她公布的画面来看，着重表现了车体反光的效果，MASCAR认为还不如摆上一堆镜子。还是那句话，赛车游戏只有玩过后才能评价她的好坏。不过最近优秀的赛车游戏越来越多了。

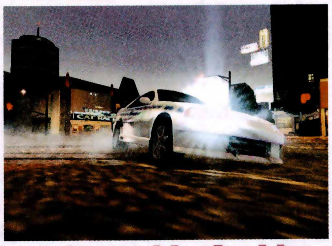


华丽的背景









眩目的车体

电击收藏2

六大栏目精彩内容全面了解



统览业界最新风云，获悉市场最新走向
十余款最新游戏的清晰报道，将让你获得把握市场脉络的感觉

1 新作介绍

Z.O.E～ANUBIS、信长野望在线、最终幻想X-2
龙背上的骑士、生化危机4、死亡凤凰
P.N.03、幻侠JOE、杀手7号、恐龙危机3

最酷的游戏高手，最难获得的游戏情报

2 游戏百炼场

王国之心最终混合版

王国之心最终混合版

在《王国之心》中，隐藏了许多非常有人气，而且实力强大的BOSS，由于种种原因，能够看到这些家伙的朋友可能很少，尤其是新版本中增加的超级角色——萨菲罗斯，更是强上加强。不要说打败，就是见到也颇为困难。而我们不但提供了隐藏角色的战斗情景，更将对决要点和胜利情景完全再现，加上特别奉献的混合版独有精彩结局，各位玩家错过可是要大大失望的！！

3 武装雄师BLADE

在电软杂志中，天师不但以“武装雄师BLADE”（以下简称GGB）国内第一的身份自居，而且常常将其中精髓公之于众。这回在“电击收藏”的帮助下，天师将会把GGB中最难挑战的关卡向全国玩家进行展示，其火爆的场面让一旁观看的编辑始终唏嘘不已，而天师本人更是在超级紧张的战斗后，陷入了虚脱的状态……

4 全程讲解

塞尔达传说～风之韵
铁甲飞龙ORTA

塞尔达传说～风之韵

可爱的林克究竟在怪物横行的世界上进行了怎样的冒险？恐怖的魔王又是如何被我们的英雄打败？拥有拯救世界命运的海拉尔王国金三角又是何物？意往情深的兄妹最终是否再度团聚？所有的谜团，所有离奇的情节，都将在我们的全程讲解中一一破解。

铁甲飞龙ORTA

为战斗而诞生，为不幸而征程，“铁甲飞龙”系列一贯的悲痛命运风格依旧在最新的作品中继承着。几乎等同于CG的游戏画面，将这个系列带上了更高的境界，而更为悲剧的故事情节，怎能不让人感到撕断柔肠的痛苦……



5 实况足球6最终版传球详解

传球是WE系列非常重要的一个环节。如果说盘带是整个足球能够运动起来的基础的话，那传球，则就是使这项运动富有灵性的根本。这回我们就将就这个内容简单地跟大家聊一聊。

6 编辑点评

以前电软编辑部的各色人等总是在杂志上不动声色的露脸，主要是因为硬件条件有限，没有他们发挥的余地。而如今有了“电击收藏”，小编们终于有了现身的场所。可原本想得好好的同志们一上话筒，就变得扭捏和紧张，所以效果……尤其是在其中，有一个神秘的人物出现，大家猜猜她是何人……

即将上市



惊艳大16开
160页全彩
掌机新主张

掌机历史大回顾
GBA主机及硬件周边
30多款GBA大作权威攻略

口袋妖怪ADVANCE 格斗之王EX2
塞尔达传说 超级机器人大战OG
黄金太阳系列 超级机器人大战R
火炎之纹章～封印之剑 恶魔城系列
银河战士 洛克人
街霸ZERO3

GBA专辑

狂喜定价
12元

GAME SOFTWARE
电子游戏软件

邮购地址：北京6129信箱 发行部(请勿写私人收款)
邮编：100061 联系电话：010-64472177

让每位读者都得到超值享受

羊年盛宴 四喜临门 开怀痛饮 10元管饱！

电软·动心·电击

双杂志 四合一 双光盘

电子游戏软件 GAME SOFTWARE

2003年 5/6期 合刊



2月20日发行 别忘了，不后悔

《动感新势力》（简称“动心”）是继《电玩新势力》后送给玩家的又一份厚礼，“动心”的创办宗旨就是“所有的动画在这里集结”。该刊形式与“点心”相同，硬壳包装，20面全彩说明书＋VCD光盘一张，定价6.8元，创刊号随《电软》发行，以后每月一期单独出售。《电击收藏》（简称“电击”）仍将免费随《电软》赠阅。

ISSN 1006-5032

9 771006 503000 04>

邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP

GAME SOFTWARE 2003年第4期 总第105期 电子游戏软件杂志社版权所有，翻印必究

电子游戏软件 Vol.105

地址:北京6129信箱 邮编:100061 制作 电子游戏软件杂志社编辑部 TEL.(010)64472187

E-mail:vgame@public.bta.net.cn 发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177

订阅:全国各地邮局 邮发代号:82-648

广告经营许可证:京西工商广字0055号

定价 8.4 元

……袭，违者必究。本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字，图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。